TOUT POUR BIEN CHOISIR & TERMINER VOS JEUX

PC SOLUCES

n° 7 novembre - décembre 1996 39 F

Quake

Tout pour accéder aux quatre niveaux et aux 113

PASSAGES SECRETS

Les solutions et les guides pour

AFTERLIFE
CYBERIA 2
DUKE NUKEM 3D
LEISURE SUIT LARRY 5
POLICE QUEST SWAT
VIRTUA FIGHTER
ZORK NEMESIS

Dossiers

Comment payer vos jeux moins cher

Z

TOUTES LES STRATÉGIES POUR GAGNER

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

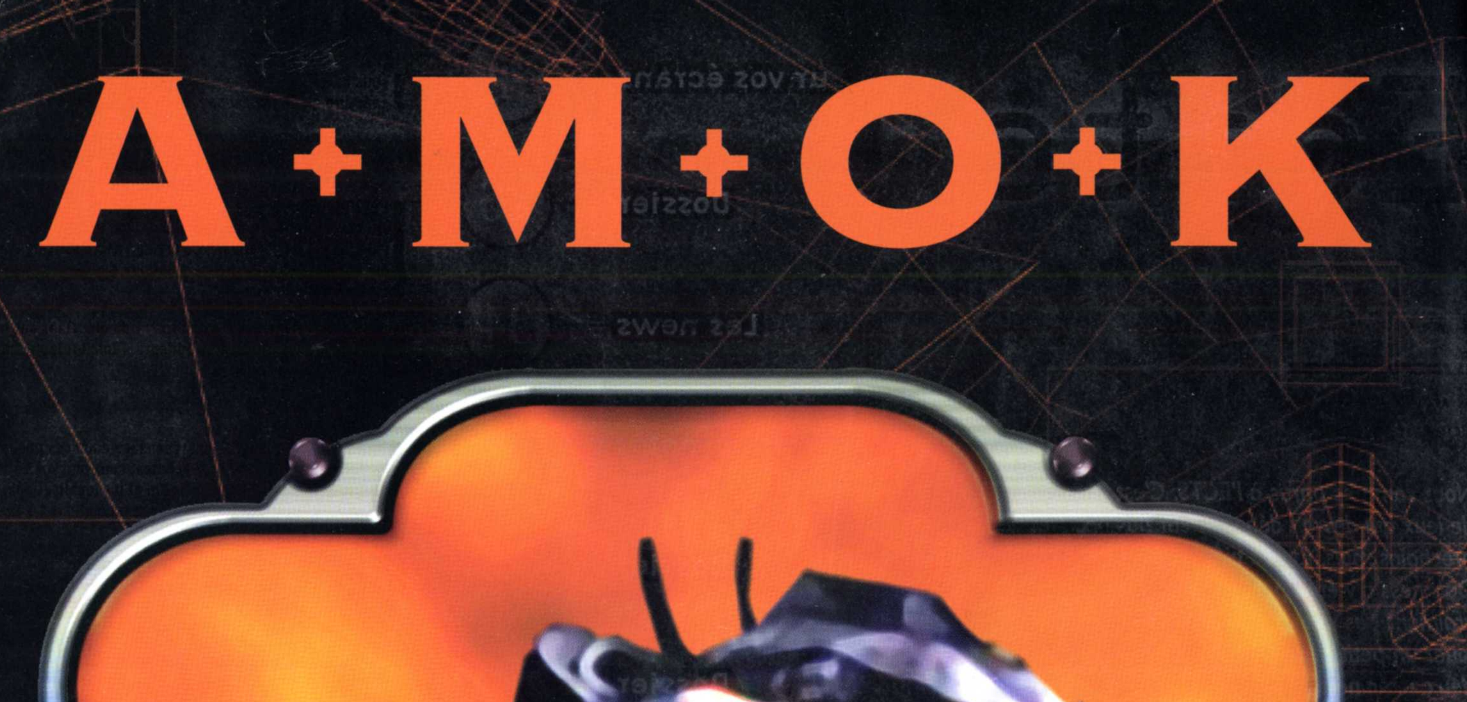


LA SOLUTION

L 9506 - 7 - 39,00 F - RD

+ DES TONNES DE TRUCS ET ASTUCES POUR TOUS LES JEUX

Belgique : 244 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 244 FL • Canada : 9,75 $ Can.



PRÉPAREZ-VOUS À UN DÉLUGE DE FEU, DE FER ET DE SANG

AUX COMMANDES DE VOTRE ROBOT DE COMBAT SURPUISSANT VOUS ALLEZ REPOUSSER LES NUÉES ENNEMIES AU SOL ET DANS LES OCÉANS. DE L'ACTION À 100 À L'HEURE ET EN VRAIE 3D !







CD-ROM PC

Edito

Chères lectrices, chers lecteurs,

Nous sommes partis à l'ECTS. C'est une avalanche de jeux qui devrait débouler sur nos bécanes ces prochains mois. Et des bien, hein ! Heart of Darkness n'y était pas présenté. Ce n'était vraiment pas une grande SURPRISE. On a enfin pu jouer un petit peu à Red Alert. Normalement, dans deux semaines...

Quelques mots concernant le magazine maintenant...
N'hésitez pas à nous retourner vos coupons-réponses dans le Bloc-Notes. C'est en effet grâce à eux que nous pouvons répondre à vos attentes de manière satisfaisante. Vous séchez sur un jeu ? Faites-le nous savoir. Vous avez acheté tel ou tel soft ? Dites-le nous. Nous traiterons les solutions des jeux que vous préférez !
Vous pouvez toujours joindre une petite lettre pour nous faire part de vos commentaires.
Une rubrique a disparu ! Enfin, non, pas vraiment. Il s'agit de la partie Action Replay qui a fusionné avec la rubrique Triche-Trash. Vous retrouverez toujours les codes Action Replay parmi les autres codes et astuces.

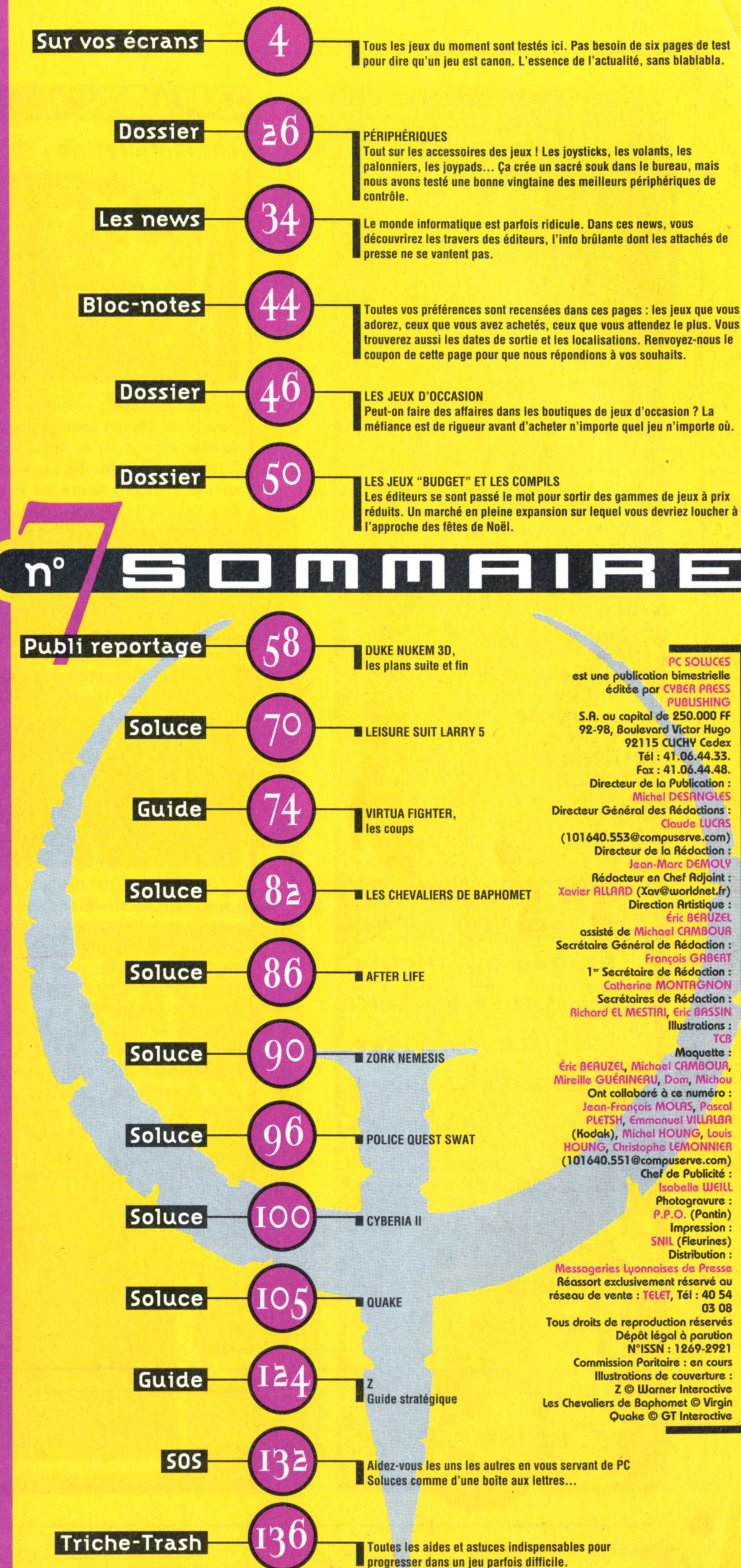
Tiens, autre chose. Les jeux que vous pouvez gagner en nous envoyant des astuces en tout genre ont changé. Maintenant, vous pourrez recevoir, pour chaque lettre publiée, Wetlands, Jewels of the Oracle ou Heroes of Might and Magic.
Passons à autre chose...

PUB !

Permets-moi, avant de "t'agresser la parole", de dire à mes lecteurs ce que tu viens de commettre.
L'individu auquel je parle a réalisé une publicité pour un jeu que je ne nommerai pas. Sur la page, on voit un bambin. Tout va bien jusque-là. Tout se passerait bien si ce bébé n'avait pas les yeux qui pendaient hors de leurs orbites. À partir d'une de ces cavités coule un peu de sang jusqu'à une oreille. Voilà.

Je sais ce que tu voudrais. Tu voudrais que je me révolte pendant quinze pages, que je répète le nom du jeu que tu es censé vendre. Hé ! hé ! je te vois venir. Si j'ai bien compris ton "concept" - qui ne t'appartient pas, tu n'es même pas novateur sur le coup, Benetton a commencé bien avant toi - tu n'as que faire du produit. Tu veux qu'on parle de la pub et qu'on répète le nom du produit sans cesse, c'est ton boulot. Perdu.

Léo de Urlevan



n° 7 SOMMAIRE

PC SOLUCES
est une publication bimestrielle éditée par CYBER PRESS PUBLISHING
S.A. au capital de 250.000 FF
92-98, Boulevard Victor Hugo
92115 CLICHY Cedex
Tél : 41.06.44.33.
Fax : 41.06.44.48.
Directeur de la Publication : Michel DESANGLES
Directeur Général des Rédactions : Claude LUCAS (101640.553@compuserve.com)
Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY
Rédacteur en Chef Adjoint : Xavier ALLARD (Xav@worldnet.fr)
Direction Artistique : Éric BEAUZEL assisté de Michael CAMBOUR
Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT
1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON
Secrétaires de Rédaction : Richard EL MESTIRI, Eric BASSIN
Illustrations : TCB
Maquette : Éric BEAUZEL, Michael CAMBOUR, Mireille GUÉRINEAU, Dom, Michou
Ont collaboré à ce numéro : Jean-François MOLAS, Pascal PLETSH, Emmanuel VILLALBA (Kodak), Michel HOUNG, Louis HOUNG, Christophe LEMONNIER (101640.551@compuserve.com)
Chef de Publicité : Isabelle WEILL
Photogravure : P.P.O. (Pantin)
Impression : SNIL (Fleurines)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Réassort exclusivement réservé au réseau de vente : TELET, Tél : 40 54 03 08

Dépôt légal à parution
N°ISSN : 1269-2921
Commission Paritaire : en cours
Illustrations de couverture :
Z © Warner Interactive
Les Chevaliers de Baphomet © Virgin
Quake © GT Interactive

Sur vos ECRANS



ENFIN ! LES TESTS NOUS SONT PARVENUS. DES TESTS QUE L'ON ATTENDAIT DEPUIS LONGTEMPS ET QUI SERONT DISPONIBLES D'ICI LA FIN DE L'ANNÉE. SCREAMER II, MERIDIAN 59, DOWN IN THE DUMPS, TOMB RAIDER OU ENCORE TIMELAPSE EN SONT LES VALEURS SÛRES. ON N'A DONC PAS FINI DE S'AMUSER D'ICI LES FÊTES DE FIN DE L'ANNÉE, D'AUTANT PLUS QUE TOUS CES PRODUITS SONT D'UNE GRANDE DURÉE DE VIE.



ORION BURGER

Les morfales de l'espace

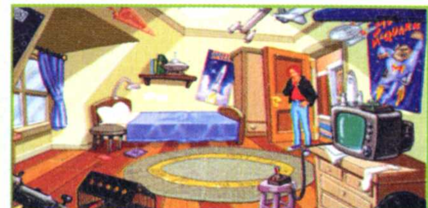


Quand une société de burgers interplanétaire décide de moissonner les planètes, elle n'y va pas avec le dos de la cuillère. Elle a besoin de viande mais les animaux se font rares. Il est donc tout naturel que les Terriens y passent. Oui mais voilà ! Les extraterrestres ne peuvent pas "moissonner" des êtres à l'intelligence développée : c'est la loi. On fait donc passer à un Terrien, un quidam, un test d'intelligence afin de déterminer si oui ou non, l'individu testé est un animal ou un individu.

Il fallait que ça tombe sur vous, Wilbur. Vous êtes téléporté dans un vaisseau spatial, et on commence sur vous une série de tests, peu concluants, il faut bien le dire. La planète est donc moissonnable. À ce moment, on vous renvoie sur Terre. Le programme prévoit d'effacer votre mémoire et de vous téléporter à l'endroit où vous avez été capturé. Heureusement, la machine se détraque et vous êtes ramené en pleine ville, une heure avant votre départ. Heure pendant laquelle vous devrez vous employer à devenir plus futé pour faire jouer les tests en votre faveur.

Voilà le début de l'histoire. Ca s'annonce plutôt bien avec ce scénario original. Le graphisme est assez soigné, l'animation des personnages plus qu'honnête. Dans chaque décor, on distingue une multitude de détails. Peut-être même trop : chaque objet, le moindre petit truc à l'écran sont identifiables lorsqu'on passe le curseur de la souris dessus. Les actions sont donc vraiment nombreuses et cela corse le jeu.





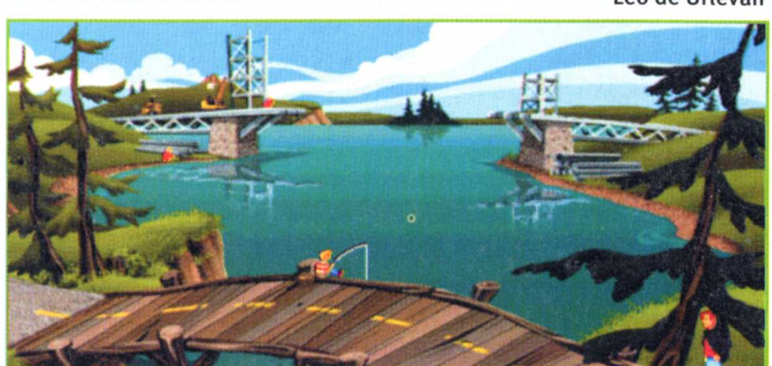
L'éditeur Eidos s'est rendu compte de ce problème et incluera un petit guide pour vous sortir de situations assez désespérées. À titre d'exemple, pour passer le premier test d'intelligence, il faut monter sur le toit du coiffeur, tourner son antenne satellite, redescendre, entrer dans la boutique, faire pivoter la table tournante où sont posés les gels et se faire faire une petite coupe. Quand il demande si vous voulez du gel, il faut répondre oui. Vous n'avez plus qu'à vous téléporter et vous passez le premier test. Les voix en français sont assez agréables, bien que la chanson de mère-grand soit assez pénible. Le reste de l'aventure est du même acabit : très dur. Tout le jeu consiste en une série de tests en rapport avec vos compétences : instinct de survie, perception sensorielle, langage et logique. Les personnages sont attachants ; votre grand-mère est farfelue, Vera, la serveuse, une mégère et le maire, un crétin.

Signalons que c'est le dernier jeu de Sanctuary Woods car cette société a mis la clé sous la porte. Le projet ne devait pas voir le jour, mais Eidos a racheté les droits afin de le commercialiser. Ouf !

Léo de Urlevan



Note : ★★★★☆
Éditeur : Eidos
Genre : aventure
Config. : 486 DX2 66, 8 Mo de Ram, CD 2X



ERRATUM

On a fait une boulette dans le n° 4 de PC Soluces. Dans la solution de Congo, page 96 précisément. Il est écrit : "C'est le moment de bien placer les boules que vous avez trouvées. Référez-vous à la capture d'écran pour les placer dans le bon ordre". Et la capture d'écran n'y était pas. La voici :

[illegible]

C'était une plaisanterie ! Allez, on vous file quand même la solution :
Placez la première boule au milieu à gauche, la deuxième au milieu à droite, la troisième en haut à gauche, la quatrième en haut à droite, la cinquième en bas à doite et la sixième en bas à gauche.
Avec nos plus plates excuses !

Deadlock

L'éternel combat







La planète Gallius IV, nouvel Eldorado spatial, attire les convoitises de toutes les races extraterrestres qui voient là une possibilité de développement considérable. Chef d'un corps expéditionnaire, vous avez à gérer au mieux vos faibles ressources de départ afin de disposer à terme d'une colonie suffisamment forte pour accaparer la planète, vos adversaires faisant de même de leur côté. Fortement inspiré d'Outpost mais bénéficiant de graphismes un peu moins jolis et surtout d'une interface qui semble avoir été faite en Visual Basic, Deadlock n'a rien d'exceptionnel, d'autant plus que les parties manquent de variété malgré la quarantaine de bâtiments que l'on peut construire. Un jeu honnête, sans plus.

J-F Molas





Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Accolade

Bug !

Ce n'en est pas un

N'ayez aucune crainte. Ce bug ne vous obligera pas à redémarrer votre disque dur. Bug ! est en réalité l'un des produits estampillés Sega déjà disponibles sur la console Saturn. Il ne s'agit pas d'un jeu de plates-formes comme on a l'habitude d'en voir. En effet, il tient compte de la profondeur, c'est-à-dire que vous pouvez changer de plan. Dans la peau d'une coccinelle, vous partez à la rescousse de vos amis insectes enlevés par la diabolique reine Cadavra. Ainsi, ce sont six mondes décomposés en dix-huit vastes niveaux qui vous attendent, avec de nombreux ennemis et pièges en tous genres. Parfois, il vous faudra activer des interrupteurs pour ouvrir un passage ou bien pousser un bloc afin d'atteindre une zone auparavant inaccessible. Au cours de la partie, vous pourrez aussi collecter de multiples bonus, comme par exemple des "Bug juice" qui rehaussent votre énergie, ou encore des vies supplémentaires. Bug ! propose des graphismes et un contexte sonore sympas en VGA ou SVGA. Malgré une certaine pixelisation qui ne nuit en rien à la jouabilité, le titre est l'un des meilleurs dans sa catégorie. Mais le point le plus important est que le fun est présent, et c'est bien là l'essentiel !

L. Houng





Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Sega PC



TOMB RAIDER

L'Aventure avec un grand A... *... et des gros seins !*

Avant toute chose, je tiens à vous prévenir : Tomb Raider n'est pas un bon jeu. C'est un excellent jeu. Je n'y ai vu aucun défaut majeur. Vous êtes Lara Croft, une fille comment dire... euh, une fille avec tout ce qu'il faut pour se faire siffler dans la rue, se faire pincer les fesses, une jolie bouche bien dessinée et une absence de poils étonnante pour celui dont l'idéal féminin est la femme à barbe de la fête à Neuneu. Bref, une nana bien balancée. L'histoire de sa vie commence relativement bien puisqu'elle est aristocrate. Un jour, elle s'écrase en avion dans l'Himalaya. C'est fou comme on l'imagine bien faisant l'amour avec le yéti ! Mais, ça, c'est pas dans l'histoire. C'est moi qui m'éloigne du sujet. Elle est la seule survivante. Elle erre seule, toute seule, sans présence humaine, masculine (ni féminine), dans la montagne pendant deux semaines. On l'imagine frigorifiée, seule... Bon j'arrête ! À la fin de son périple, elle rejoint un petit village où elle est accueillie par, on l'imagine, de beaux mâles virils survivants du dernier crash, n'ayant rien eu à se mettre sous la dent depuis... Non, là aussi j'extrapole. À partir de ce moment-là, sa vie est bouleversée. Elle vit de la fortune familiale pour faire de nouveaux voyages, toujours plus dangereux, plus lointains. De la rue St Denis à Soho... pardon, de l'Inde à l'Amazonie, elle en découvre toujours plus sur les civilisations antiques jusqu'au jour où elle est déshéritée. À partir de là, elle commence à écrire des livres sur ses voyages pour financer ceux qui vont suivre. Voilà l'histoire de Lara ; je ne vous parle pas de sa vie privée, ça pourrait m'exciter. Mais tout cela n'est qu'un jeu. C'est à vous de diriger Lara dans ses déplacements qui ne manquent pas de charme ; elle est en effet extrêmement souple et l'imagination débordante dont je fais preuve va bientôt me conduire en tôle si je continue à écrire toutes ces conneries. Aaargh ! J'arrête. Non mais là, c'est vrai. Je reprends le contrôle du test. Dès le début du jeu, vous accédez à un menu assez sympathique. Vous pouvez soit partir tout de suite pour l'aventure, soit vous entraîner à faire les mouvements que peut effectuer Lara chez elle, tranquillement. C'est dans une belle demeure bourgeoise qu'elle s'entraîne. À sauter, par exemple - ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit - à sauter dans tous les sens. Et quand on commence à la diriger, on ne se dit plus que c'est une fille et qu'on aimerait bien faire des cabrioles avec elle ; on se dit : cette nana, c'est Jean-Claude Van Damme déguisé. Ses sauts atteignent facilement les trois mètres, qu'ils soient en avant ou latéraux, avec pirouette et sans élan. Ses roulades sont ultrarapides. On se familiarise avec l'interface. Ceux qui ont joué à Fade to Black se sentent ici en pays de connaissance. C'est exactement la même chose, à quelques exceptions près. Quand est sorti Fade to Black, la majorité des machines ne pouvaient pas supporter cette débauche de 3D. Tomb Raider, si ! Tout est entièrement texturé. Mais les murs ne sont jamais affreux comme dans un Doom-Like quand on s'en approche. Pourquoi donc ? Tout simplement parce qu'on voit son personnage à la troisième personne et non pas à travers les yeux du héros. Donc, on ne voit pas les murs d'aussi près que dans Duke ou dans Quake. Résultat : toutes les textures sont propres. De toute façon, elles sont quand même plus fines que dans les jeux précités. Autre différence avec Fade to Black : les lieux sont vraiment en 3D. Enfin, plus que dans Fade. C'est la même différence avec Doom et Quake. On peut avoir plusieurs salles à différentes hauteurs. Ce qui implique que le jeu est beaucoup plus riche que Fade. On peut nager ; je ne vous dis pas l'émotion érotique que cela crée. Faut le voir pour le croire. Un mouvement de jambes aussi prononcé ! Même un prof de natation ne le croirait pas. Dans Tomb Raider, on peut aussi regarder dans toutes les directions possibles en vue presque subjective. Une pression sur la touche zéro additionnée à une flèche de direction permet de voir à gauche, à droite, en haut, en bas. C'est extrêmement impressionnant, tout l'univers bouge autour de soi, sans ralentissement. Les monstres sont entièrement en 3D et pour une fois, ils sont nombreux et énormes ; le bestiaire est composé de chauves-souris, de serpents, de tigres, d'ours et même d'autres humains. Ils en veulent tous à la peau de Lara, ce qui est bien compréhensible. Les musiques participent vraiment à l'ambiance du jeu car elles sont toujours en rapport avec l'action. Si par exemple, vous ouvrez une porte et qu'un monstre se trouve derrière, elle devient plus oppressante. Et je ne vous parle même pas du reste des festivités. Lors du salon ECTS de Londres, malgré la présence troublante de charmantes hôtesses censées représenter Lara, nous avons quand même jeté un coup d'œil sur le jeu. Un des ordinateurs tournait avec une carte 3D. Là, c'était ahurissant. On ne distinguait pas les pixels. Les textures étaient dix fois, cent fois plus nombreuses que dans le jeu actuel. Si bien que l'on oubliait les hôtesses. Quoi qu'il en soit, une partie se déroule comme un Doom-Like. On avance dans des couloirs, on saute sur des corniches, on trouve une clé, on enclenche des mécanismes, on se rend d'une pièce à l'autre à la nage ou en bondissant pour enfin arriver à la sortie. Et à la fin du niveau, on regarde tous les passages secrets que l'on a trouvés. Seule ombre au tableau : il n'y a pas de carte. À part ça, Lara est jolie ; vous l'aurez compris.





Léo de Urlavan

Note : ★★★★★

Éditeur : Eidos

Genre : action - aventure

Config. : Pentium 60, 8 Mo de Ram, CD 2X

Monster Truck Madness

Roulez jeunesse !





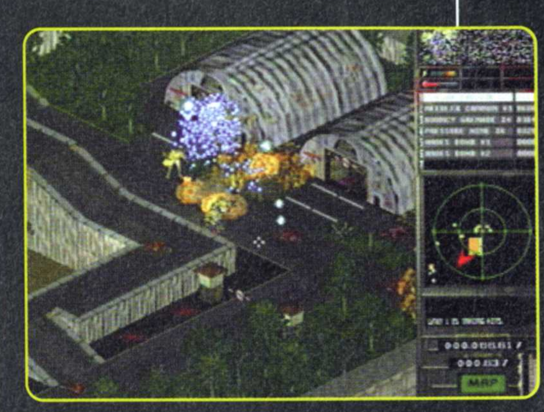


Instruments d'un sport automobile fort apprécié aux États-Unis, ces engins aux pneus gigantesques viennent arpenter les écrans de nos PC. Jeu de course automobile avant tout, ces fameux "big Foot" ne sont qu'un prétexte pour des épreuves endiablées où les amortisseurs dérouillent à tout va. Pour plus de réalisme, vous pouvez régler votre voiture. Les nombreux circuits disponibles présentent une longueur étonnante par rapport à la concurrence. Entièrement en 3D, Monster Truck Madness s'adresse à un large public. Les férus de courses automobiles en tous genres seront un peu déçus par le manque de sensations dans le pilotage. Sur le plan technique, la 3D est correcte mais assez dépouillée. D'autre part, le soft tournant sous Windows 95, vous avez intérêt à posséder un PC puissant et suffisamment de mémoire si vous ne voulez pas vous retrouver face à une animation saccadée le rendant de ce fait injouable. Bien que l'idée de départ soit bonne, j'avoue être un peu resté sur ma faim.

M. Houng

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Microsoft

Bedlam



Vous êtes du genre nerveux ? Vous aimez les explosions à profusion ? Si tel est le cas, le dernier "p'tit" de GT Interactive, développé par Mirage, est sans doute fait pour vous. Avec Bedlam, sachez que tout ce qui se trouve à l'écran (ou presque) est destructible. Aux commandes d'un robot de type Battletech, votre objectif consiste à ramener la sécurité sur une plate-forme nommée Satnet. Vingt-cinq missions à la difficulté progressive, éparpillées sur cinq mondes immenses, vous attendent. Autant vous le dire tout de suite, les lieux ne sont pas très accueillants. Les Biomechs, créatures étranges conçues par l'homme, s'y sont établis à la suite d'une révolte. Pour les déloger, vous disposez d'une belle panoplie d'armes combinables à souhait : canons à plasma, roquettes, mines et bien d'autres subtilités de ce genre. Vous imaginez le grabuge ? Bedlam bénéficie d'une réalisation honnête, avec des graphismes détaillés en SVGA et une vue en 3D isométrique qui n'est pas sans rappeler Syndicate, Gene Wars ou encore Crusader. Le scrolling n'est cependant pas au top (l'effet Windows 95 ?) et ce, même sur un Pentium 133. Malgré la possibilité de jouer en réseau, le jeu reste un tantinet répétitif. À réserver aux bourrins !

J-F Molas

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** GT Interactive

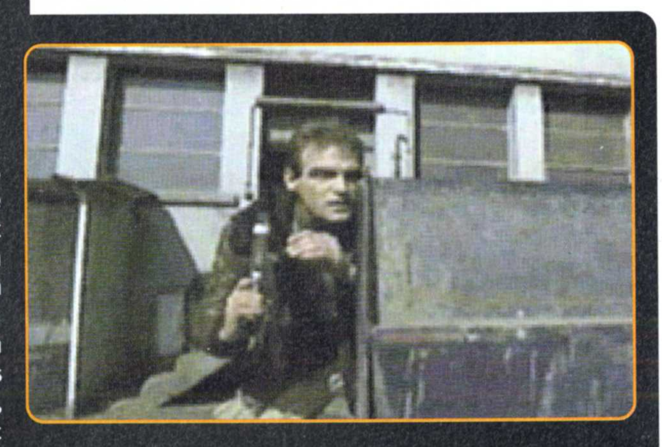
Hardline





Développé par Cryo, Hardline est un Shoot dans la lignée d'Operation Wolf et autres Virtua Cop, à ceci près qu'il est classé dans la catégorie "films interactifs". J'en vois déjà qui sursautent, rien qu'en lisant ces quelques mots. Attendez donc la suite ! Écrit par de jeunes auteurs français (cocoricooark ! hum...), il vous propose d'incarner un jeune contrebandier propulsé malgré lui dans une lutte sans merci contre une secte américaine fanatisée ayant pour dieu un être mystérieux, le Deck. Le jeu se caractérise par des séquences vidéo plein écran de bonne facture alliant parfaitement images de synthèse et images réelles tournées à 90 % en extérieur. Elles tiennent d'ailleurs sur trois CD-Rom. Comme il s'agit d'un produit grand public, les commandes ont été archi-simplifiées pour offrir un accès aisé et immédiat. Il suffit de déplacer la cible et de cliquer sur le bouton de gauche de la souris, soit pour shooter, soit pour examiner/ramasser les divers objets disséminés tout au long de l'aventure (clef, masque à gaz, mitrailleuse, carte d'accès, etc.). Si Hardline est techniquement réussi avec une excellente ambiance sonore, il n'en reste pas moins un jeu linéaire et d'un intérêt quelconque. M'enfin, c'est à vous de voir !

L. Houng



Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Virgin Interactive Entertainment



MERIDIAN 59

laissez-moi vous parler d'une de mes parties





Avant de commencer le test d'un jeu comme Meridian 59, il me faut vous expliquer quelques petits trucs. J'imagine que vous savez tous ce qu'est un jeu de rôles. Vous devez faire évoluer votre personnage dans un monde imaginaire, bien souvent médiéval, en accomplissant une quête. Ensuite, il faut que je vous parle des IRC. Les IRC (International Relation Chat), c'est une partie d'Internet. Il y a une première épreuve de connexion pas toujours facile. Ensuite, on liste les groupes de conversation.Certains IRC sont uniquement en anglais, d'autres en français, d'autres encore en indonésien. Les options possibles sont assez pratiques : conversation privée, envoi de fichiers. En général, c'est anonyme ; il est très rare que l'on s'envoie des photos, que l'on demande le sexe de l'autre... On discute ainsi avec des gens partout sur la planète, ce qui est savoureux. Quel est le rapport avec Meridian 59 ? Ben, c'est tout simple. Meridian 59 est un jeu de rôles exclusivement accessible par Internet qui reprend les principes des IRC. Plusieurs fenêtres sont affichées simultanément à l'écran : l'une est visuelle ; elle représente l'endroit où vous vous trouvez ; une autre résume la plupart des actions qui se déroulent autour de vous, une autre fenêtre-texte vous permet d'entrer des actions. Les deux autres résument vos statistiques ; la dernière vous montre votre inventaire. Pour vous donner un aperçu, laissez-moi vous parler d'une de mes parties. Lorsque vous commencez, vous remarquez une chose : ce n'est pas très beau ; coloré, mais pas très beau. Vous avez l'impression d'être sur Wolfenstein 3D. Beurk ! Vous agrandissez la fenêtre principale, vous tournez un peu dans tous les sens. Beurk ! Beurk ! Ça donne un peu envie de vomir. Du coup, vous réduisez la fenêtre. Vous vous apercevez très vite que certaines commandes sont à entrer au clavier ; il existe des touches pour ouvrir les portes, mais pour pouvoir ouvrir votre gueule, vous devez écrire "SAY :", suivi de votre message ; si vous voulez parler à quelqu'un en particulier (soit l'équivalent d'une conversation privée), il faut taper "tell XXX :" (XXX étant le nom de la personne avec laquelle vous voulez communiquer), suivi de votre message. Un truc aurait été bienvenu, c'est un équivalent de Doskey, un rappel des dernières lignes écrites, mais bon. Dès le début, je croyais que j'allais me faire allumer par d'autres personnes. Non ! À l'endroit où j'arrivais, il y avait plein de monde. Seuls, deux ou trois bougeaient. Mais une bonne douzaine étaient statiques. Curieux... En fait, ils causaient, ils s'échangeaient des objets, les vendaient, troquaient toute sorte de choses. D'autres parlaient des performances de Jean Alesi, enfin, de trucs qui n'avaient rien à voir avec le jeu. Moi, je voulais "fighter" ! J'ai demandé : "Où sont les monstres ?". "En forêt", qu'on m'a répondu ! J'y suis allé, me suis fait allumer la gueule jusqu'à ce qu'il ne me reste plus qu'un point de vie. J'ai été téléporté dans une pièce étrange, une sorte de Nexus, de paradis, d'enfer, un bordel, appelez ça comme vous voulez, où j'ai trouvé des portes de téléportation vers chacun des cinq mondes composant Meridian 59. Allez, j'y retourne. Oui, on est immortel dans Meridian. Mais on perd son équipement. Aaah, merde ! plus de blé, plus d'épée, celle-là même que je venais d'acheter chez l'armurier. En revanche, si on est tué, on garde les points d'expérience et éventuellement les caractéristiques que l'on a gagnés précédemment. Un peu comme un Deathmatch de Doom. On se fait facilement avoir au début, mais on prend ses repères et on s'y fait. Au bout d'une dizaine de morts, ça commence à saouler et on va discuter avec les gens, histoire de glaner des tips. Là, je suis tombé sur un gaillard qui ne bougeait pas ; je lui ai demandé comment survivre. En fait, c'est un guide, un mec qui est chargé d'aider les joueurs inexpérimentés dans le monde de Meridian. J'ai su rapidement qu'il fallait commencer à combattre les "Spider Babies" (les monstres les plus faciles à combattre) pour gagner un peu d'expérience. Mais ce n'est pas à cet endroit que le jeu m'a le plus impressionné. On dit sans cesse que les joueurs sur ordinateur sont des attardés ; pas d'une façon aussi directe, mais au bout du compte, c'est ça. On dit aussi qu'Internet est fréquenté par un ramassis de crapules : drogués, terroristes, pédophiles, etc. Je n'ai jamais vu un monde plus sociable que celui de Meridian 59. Les gens se parlent, échangent des objets, s'associent pour constituer une équipe qui rendra service à tous les protagonistes. Ils combattent ensemble les monstres pour une réussite plus sûre. Là, on y voit la métaphore que l'on veut ! Une notion de solidarité est bien présente.

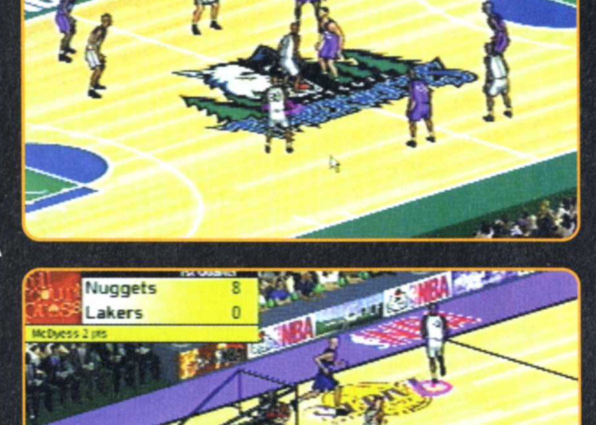


Note :
★★★★★
Éditeur :
3DO Studios
Genre :
rôles + IRC
Config. :
486 DX2 66, 8 Mo de Ram, CD, accès Internet, Netscape.

On commence par acheter la boite, ce qui est assez normal. 350 balles environ. Ensuite, on s'enregistre ; cela coute dix dollars par mois en donnant son numéro de carte de crédit ; ce n'est pas excessif quand on pense au fait que des animateurs sont payés pour guider les joueurs et que ce soft est en constante évolution (on peut sans cesse télécharger de nouvelles données : monstres, mondes...). Et ensuite, y'a le passage obligé par la case France Télécom. Saviez-vous que l'on a le privilege d'avoir les communications les plus cheres d'Europe ? Dans le meilleur des cas (de 22 h 30 à 6 heures du matin), le fait de jouer à Meridian vous coutera un peu moins de cinq francs de l'heure. Si vous etes un fanatique, France Télécom sera bien entendu la principale bénéficiaire. Vive la France ! .

Léo de Urlevan

NBA Full Court Press



Eh oui ! Le grand manitou du monde PC se lance dans le ludique. Avec Hellbender, Monster Truck Madness et Deadly Tide, NBA Full Court Press est le quatrième soft que nous vous présentons ce mois-ci. Avec la volonté farouche de détrôner le célèbre NBA Live d'Electronic Arts, NBA Full Court Press présente une simulation de basket hyper-complète avec une vue en 3D isométrique. Vous devrez à la fois être joueur et manager. À vous de régler les stratégies ou de marchander les ventes et les achats de joueurs.
Microsoft se démarque du reste de la production en présentant un soft entièrement en bitmap. Plutôt bien animé mais sans réel éclat graphique, NBA Full Court Press est tout de même destiné à un public d'accros ou de connaisseurs pour lesquels la technique n'a que peu d'importance. Pour les autres, il me semble que NBA Live reste au-dessus du lot.

M. Houng

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Microsoft



Olympic Soccer

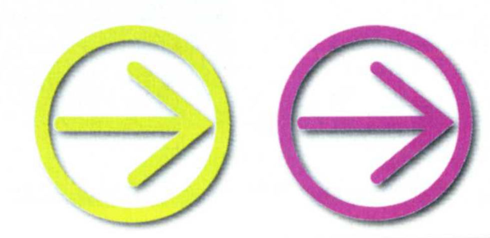




Après Euro '96 de Gremlin, Sensible World of Soccer ou encore Kick Off '96 d'Anco, Eidos présente Olympic Soccer. Classique dans son contenu, Olympic Soccer propose pas moins de trente-deux équipes nationales. Hormis les modes habituels tels que Match amical ou Championnat, Eidos propose un mode Tournoi olympique, histoire de justifier la licence. L'environnement du jeu est intégralement en 3D temps réel. Rien d'étonnant qu'on puisse alors accéder à dix-huit angles de caméra différents. Les auteurs ont utilisé la Motion Capture pour obtenir des ani-mations criantes de vérité. Vous pourrez réaliser une bonne vingtaine de coups, mais autant vous prévenir tout de suite, un joypad avec 4, 6, voire 8 boutons est des plus recommandés. Les ralentis font désormais partie intégrante de tout soft de foot. Olympic Soccer n'échappe pas à la règle. Pour jouer correctement en VGA, il vous faut un P 100. Si vous voulez de la haute résolution, un P 166 est plus que conseillé. Ce défaut place Olympic Soccer en deçà d'un Euro '96 qui tournait parfaitement sur un P 120 ou un P 133 en SVGA. En ce qui concerne la jouabilité, Olympic Soccer est sans surprise. Plutôt fun et assez simple d'accès, Olympic Soccer est un soft de foot classique mais malheureusement sans éclat, notamment du fait d'une réalisation plutôt moyenne.

M. Houng

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Eidos





RALLY CHAMPIONSHIP





Dérapages contrôlés !!!

Rien n'est plus agréable que de découvrir sur son bureau un bon jeu qu'on n'attendait pas du tout. C'est le cas de Rally Championship. Son éditeur, Europress, avait déjà sorti une version plutôt décevante il y a quelques années. C'est donc avec un certain *a priori* que j'ai lancé ce Rally. À ma grande stupeur, le développeur de ce bijou n'est autre que Magnetic Fields, société à laquelle tous les "amigaistes" doivent la fantastique série des Lotus. Digne concurrent des futurs Screamer 2 de Virgin et de Sega Rally de Sega, Rally Championship semble les avoir pris tous deux de court. Proposant pas moins de vingt-huit circuits de longueur variable et six engins (Renault Maxi Mégane, Subaru Impreza Turbo, Ford Escort Cosworth 4 x 4, Proton Wira, Skoda Felicia et VW Golf GTI 16 S), Rally Championship possède une durée de vie indéniable. Pour corser le tout, vous avez la possibilité de jouer aussi bien en mode Arcade qu'en mode Championnat. Dans ce dernier, le véhicule peut se détériorer au cours de vos périples. Les réglages et les réparations sont possibles. À vous de gérer l'état de la voiture si vous voulez terminer le rallye. Le pilotage est parfait avec les inévitables contrebraquages. Sur les différentes surfaces, il va falloir en permanence rectifier votre pilotage. Les décors, quoique dépouillés, n'en sont pas moins sympas. Tournant correctement sur un P 100, Rally Championship est sans conteste le meilleur dans son genre puisque la concurrence est pour le moment absente. Un excellent achat pour Noël.

M. Houng





Note : ★★★★☆

Éditeur : EUROPRESS

Genre : course automobile

Config. : P 100, 16 Mo de Ram, CD 2X, carte graphique 2 Mo.







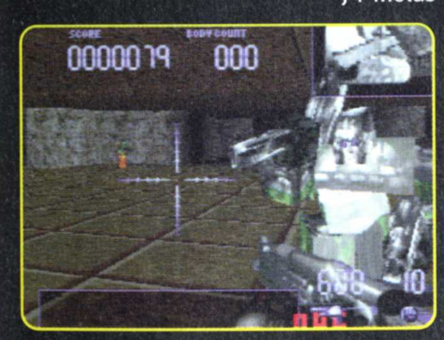
XS



Excessivement médiocre

XS est un Doom-Like où vous affrontez dans des arènes un trio de combattants choisis parmi la soixantaine de persos disponibles. Ces adversaires au look varié (homme-araignée, gobelin) sont dotés d'une intelligence artificielle assez bonne, mais cela ne suffit pas à en faire un bon jeu car les graphismes sont horriblement pixelisés et l'animation rouillée. De toute façon, il faut rarement plus de trois minutes pour finir un niveau et le jeu n'en comporte que vingt : c'est un peu court, jeune homme !

J-F Molas



Note : ★☆☆☆☆ **Éditeur :** Funsoft

Sonic the Hedgehog CD

Speedy hérisson



Sonic, la célèbre mascotte de Sega, débarque désormais sur PC et sous Windows 95 comme la plupart des produits récents de cette firme. L'objectif de ce hérisson ? Sauver le monde des plans machiavéliques du Dr Robotnik, le scientifique fou de la partie, et par la même occasion, délivrer sa petite amie, Amy. Scénario on ne peut plus classique me direz-vous ! Sur plus de soixante niveaux, le joueur aura à ramasser un maximum d'anneaux dorés, affronter divers robots, sauter de plate-forme en plate-forme, récupérer divers types de bonus (invincibilité temporaire, tennis magiques...), découvrir des bonus-stages et combattre les traditionnels "boss" de fin de monde. L'originalité de ce jeu de plates-formes réside dans la vitesse de déplacement du personnage et dans certains éléments du décor. Sur le plan graphique, on a principalement affaire à des sprites colorés. Les décors sont nombreux et variés, mais tout de même confus par moment. Pour que le jeu tourne correctement en plein écran, il est recommandé de disposer au minimum d'un Pentium 100. Quant au contexte sonore, c'est typiquement de la console. On croirait presque que la carte-son PC simule la puce de la Megadrive de Sega. Bien que ce jeu ne soit pas une foudre technologique, vos enfants apprécieront sans conteste un soft qui a déjà fait ses preuves sur console.

L. Houng





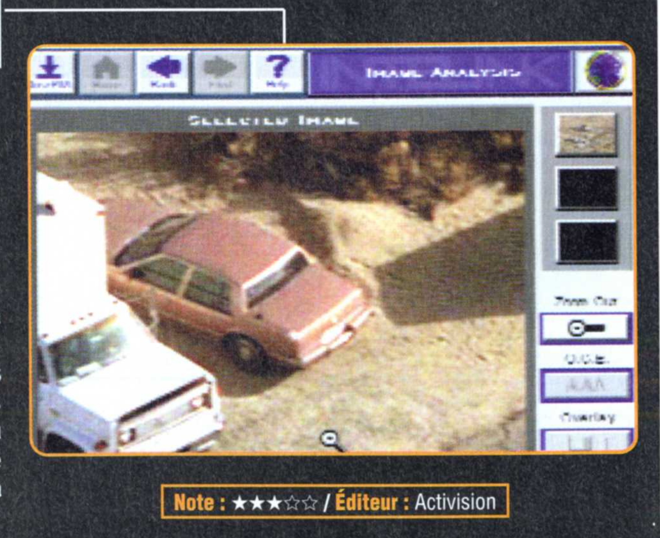
Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Sega PC

Spycraft, The great Game

Usurpateur

Chez Activision, quand ils nomment un jeu, il n'y vont pas par quatre chemins. J'ouvrais donc avec confiance la boîte de "Spycraft, le grand jeu", sûr de trouver un produit qui me tiendrait quelques heures au chaud devant mon ordinateur (ça chauffe bien, un P 166). Vous l'aurez peut-être déjà deviné, mais la mariée ne tient pas ses promesses. Spycraft est un jeu d'aventure médiocre, à la gloire de la CIA, le "plus grand organisme pour la justice et la défense de la liberté". Ce discours nationaliste faisandé ne me dérangerait pas si le jeu tenait la route, mais l'interface, la réalisation et le jeu des acteurs (des seconds couteaux de série B américaines : on les reconnaît tous, mais impossible de mettre un nom sur leurs visages) tirent le jeu vers le bas du classement. Si vous avez aimé SWAT (Police Quest 5) ou que vous avez une admiration sans borne pour l'Amérique, vous aimerez ce jeu. Moi, j'ai mieux à faire, jouer sur mon PC par exemple.

J-F Molas



Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Activision



Civil War : Robert Lee General



La référence

Vous l'avez sûrement deviné, Robert Lee General est un Wargame sur la guerre civile américaine, dans lequel vous prendrez le commandement nordiste ou sudiste dans quelques-unes des plus fameuses batailles qui firent la célébrité de ce général, comme Gettysburg ou Washington. Dès les premières minutes de jeu, on tombe sous le charme des graphismes exceptionnellement soignés redevables au talent d'un artiste spécialiste de la période : chaque commandant est représenté par un portrait et toutes les unités ont droit à un dessin différent selon leur situation (déroute, marche forcée, attaque). Mais passé le choc des graphismes, on adhère tout de suite aux mécanismes du jeu, à la fois simples et pourtant complets puisqu'ils traitent de tous les aspects que l'on peut voir dans les Wargames sur papier classiques et donnent même l'impression d'être vraiment en train de diriger des troupes (non, je ne fume pas). Pour faire gagner votre camp, vous devrez donc éviter les marches inutiles à vos troupes afin qu'elles n'arrivent pas épuisées sur le champ de bataille, et surveiller le ravitaillement car il n'y a rien de plus terrible qu'un escadron d'infanterie qui se retrouve sans cartouches ou une batterie de canons sans poudre. Le moral est l'un des facteurs avec lequel vous devrez aussi le plus compter : si vous menez vos troupes à la victoire, elle gagneront de l'expérience et surtout auront un moral d'acier vous permettant d'ordonner des charges sanglantes mais décisives (à la différence de celles des Tuniques bleues). Ajoutez à toutes ces qualités le brouillard de guerre, la prise en compte du relief pour la couverture et la possibilité de jouer à deux sur le même écran (ou en Null-modem), et vous obtiendrez le meilleur Wargame que l'on puisse trouver actuellement sur PC, un bijou qui vous emmènera sans aucun doute au nirvana de la simulation. Le seul défaut, spécifique en fait à tous les Wargames sur PC, reste l'utilisation de tours de jeu successifs (vous jouez puis cédez la place au PC) alors que la machine permet justement de faire des Wargames en simultané, mais peut-être qu'Impression planche dessus ?

J-F Molas





Note : ★★★★★

Éditeur : Sierra (Impression)

Genre : Wargame

Config. : 486 DX 33, 8 Mo, SVGA, CD 2X.

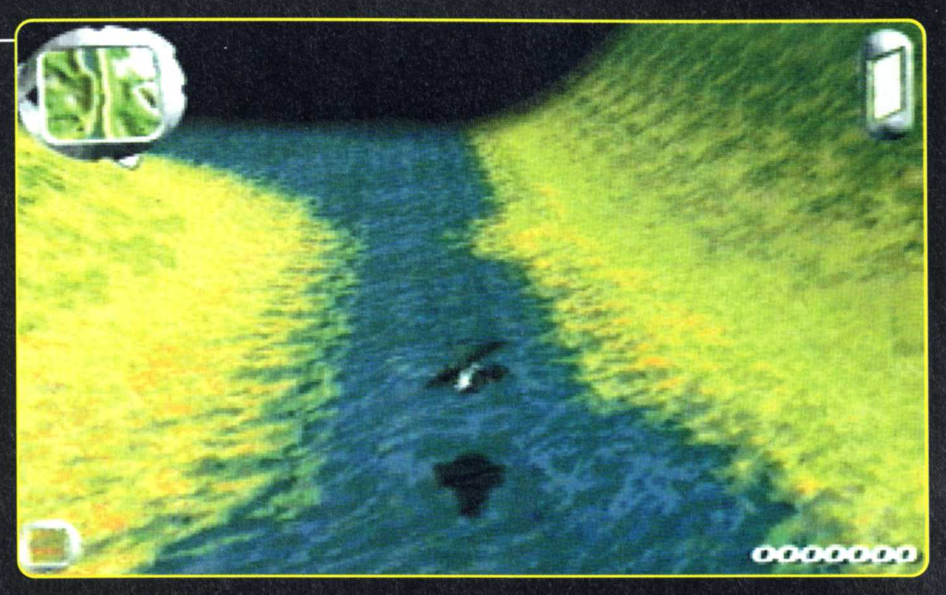


Swiv 3D

Sur terre et dans les airs

Prenez un Shoot'Em Up qui a eu un certain succès sur ordinateur et console, faites-lui subir un lifting complet à base de 3D, donnez-lui un look de jeu de simulation, et vous obtiendrez Swiv 3D. Le principe de base reste pourtant similaire : on vous assigne des cibles stratégiques à détruire (par exemple des avions à réaction basés au sol) et on vous confie un hélicoptère ou un buggy pour réaliser la mission. Les théâtres d'opérations sont variés puisqu'il vous faudra intervenir en Antarctique ou même sur Mars (magnifique dans ses tons ocres), où vous aurez de nouveaux véhicules à piloter. Comme dans un jeu d'arcade, vous trouverez sur le terrain des bonus du genre boucliers, missiles ou double-tirs qui faciliteront votre tâche. Les amateurs d'arcade seront comblés par ce jeu à la réalisation particulièrement soignée (les mouvements des véhicules sont très réalistes), mais seront sans doute surpris par la grande difficulté des missions avec le buggy. Si vous êtes un pro du joystick et que votre PC n'est pas trop lent (mieux vaut un Pentium), c'est un excellent choix.

J-F Molas







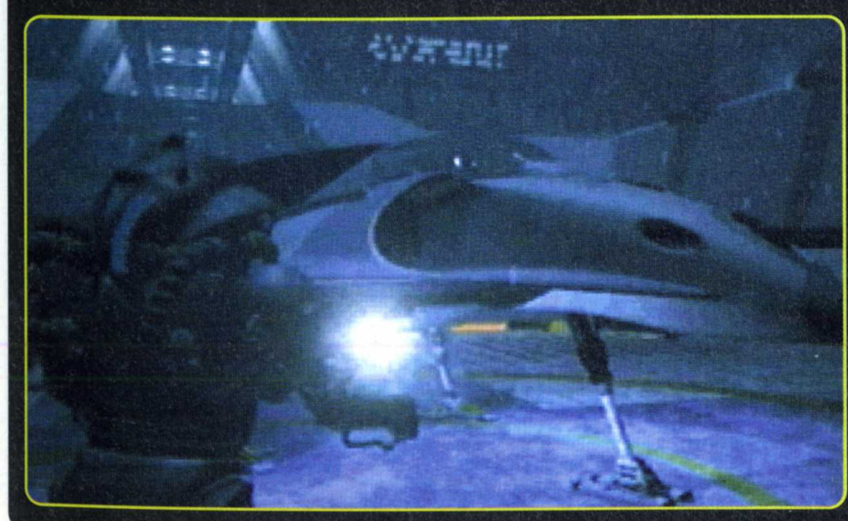
Note : ★★★★☆ / **Éditeur :** Funsoft

Deadly Tide















Dans le genre films interactifs, Deadly Tide, c'est la crème de la crème. Entièrement en images de synthèse, Deadly Tide est un Shoot'Em Up au cheminement précalculé. Hormis une réalisation tout bonnement exceptionnelle avec un goût artistique des plus sûrs, notamment dans le domaine des effets de lumière, Deadly Tide présente la grande originalité d'autoriser une certaine liberté au joueur, lors de certaines séquences, puisque ce dernier peut regarder le décor sous tous les angles possibles, et de ce fait, flinguer à tout va dans toutes les directions. Maintenant, il faut bien avouer que les vétérans des jeux vidéo sont blasés par de tels produits. Par contre, les novices apprécieront un Shoot bien fait qui leur permettra d'apprécier à sa juste valeur le plaisir vidéoludique...

M. Houng

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Microsoft

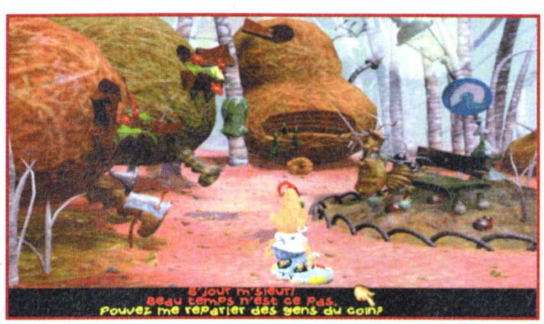
DOWN IN THE DUMPS

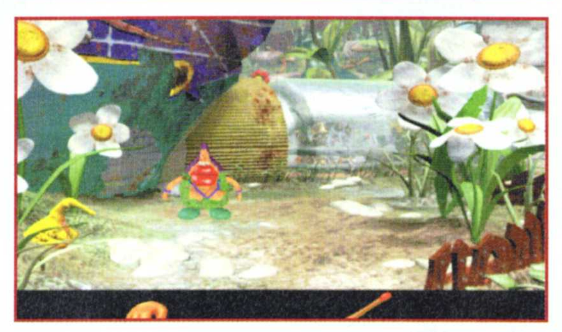
Un jeu qui ne finira pas à la poubelle

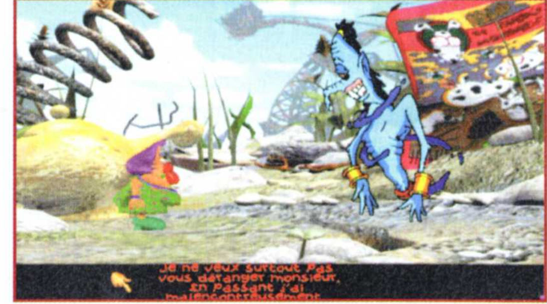
Après la Trash TV, voici le Trash Video Game ! Down in the Dumps est sans doute le jeu vidéo le plus louf' qu'il nous ait été donné de tester. Une famille d'extraterrestres part en vacances. Il n'y aurait pas eu de jeu si leur vaisseau spatial ne s'était pas encastré dans un autre astronef, déviant ainsi la famille de la route initialement prévue. Ils arrivent sur Terre, dans une décharge publique. Le but de nos sympatiques héros, toute la famille Blub, sera de retourner sur leur planète. Les Blub sont petits et le monde de la décharge publique prend une autre dimension lorsqu'on les incarne. La tête d'un clochard remplie de poux devient un monde à part entière. Pendant longtemps, et même encore maintenant, les jeux d'aventure ont pour seul objectif de poser une succession de problèmes aux joueurs. On ne s'éclate pas toujours. Prenez la série des Heroes's Quest, par exemple. Ouais, c'est de l'aventure pour l'aventure et on ne sort pas trop du schéma : "Utilisez le bistouri bleu sur la corde jaune et utilisez-la sur le pont fracassé". Bref, on s'emm... Mais avec certains produits, l'histoire devient accessoire et les scènes tordantes succèdent aux répliques à mourir de rire. Space Quest 6 en est l'exemple le plus flagrant. Down in the Dumps est de cette veine. Mais là, en plus, c'est Trash. Les répliques sont "fendantes" et les auteurs ont mis le "Politically Correct" de côté. Les mots "con" et "merde" sont de la partie, les bébés ivrognes participent au casting et rappelons que l'ensemble se passe dans une décharge publique avec tout ce que cela peut supposer de répugnant. Le scénario est simple : il faut retrouver des pièces du vaisseau pour revenir sur la planète. Durant quatre missions, vous évoluez dans la décharge où votre maison n'est autre qu'une gigantesque bouteille d'adoucissant. Oh ! il y a bien une cinquième mission que l'on ose à peine essayer quand on découvre le jeu : "Happy End". Allez, on l'essaye... Séquence cinématique, la fusée décolle, effectivement, les Greetings défilent. Jusqu'à ce que la fusée tremble et que l'on sente bien que tout ne se déroule pas comme prévu ! Les Greetings sont fondus au noir et en route pour une cinquième mission ! Les missions sont interdépendantes les unes des autres, chronologie oblige, mais vous pourrez jouer à celle que vous voulez. Tout est vraiment extrêmement drôle, comme je l'ai déjà dit, mais surtout très beau !
Tous les objets du décor sont en 3D. Tous. Chaque déplacement des personnages s'accompagne d'une scène cinématique vous montrant le décor dans lequel vous évoluez. Vous n'avez cure des scènes cinématiques ? Désactivez-les. Vous trouvez les dialogues trop longs ? Appuyez sur la barre-espace pour couper court à la voix qui jacasse. Vous êtes vraiment pressé et vous en avez marre de voir ce personnage molasson se traîner lorsqu'on lui demande de faire telle ou telle action ? Activez la téléportation, une option sympa qui permettra au perso de se retrouver directement sur les lieux où il doit agir. Les voix dont je parlais à l'instant sont très bien faites et l'ambiance sonore est irréprochable. Ça tourne sous DOS et mieux vaut être dans une véritable session DOS, que sous session DOS de Windows 95 (problèmes avec les économiseurs par exemple). Mais ça, c'est un détail, comparé au plaisir que l'on prend en jouant à Down in the Dumps.

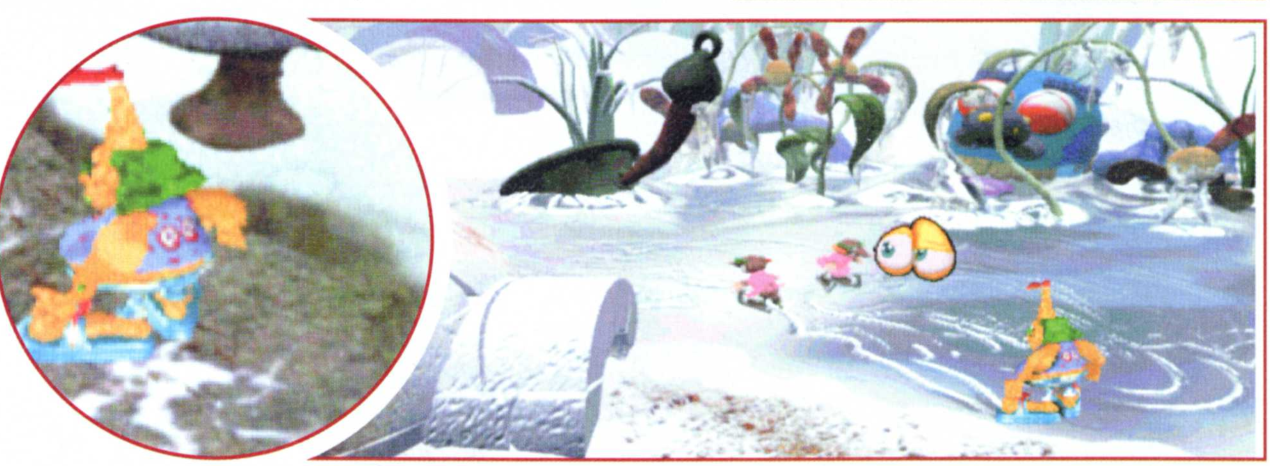
Léo de Urlevan











Note :
★★★★★
Éditeur :
Philips media
Genre :
aventure
Config. :
486 DX2 66,
8 Mo de Ram,
CD 2X.

Virtua Cop



Haut les flingues !

Après la récente adaptation de son célèbre jeu de combat Virtua Fighter sur PC et compatibles, c'est le tour de Virtua Cop. Déjà disponible sur sa console 32 bits, ce titre risque d'en étonner plus d'un. Pourquoi ? Tout d'abord par sa réalisation franchement excellente. Les graphismes en 3D sont fins, les couleurs vives et chatoyantes. Le jeu reste très jouable à la souris, cela va sans dire (au clavier, bonjour les dégâts !). Enfin, Virtua Cop PC tourne sans carte accélératrice pour peu que vous disposiez d'un Pentium honorable. Mais revenons au jeu à proprement parler. Comme vous pouvez le voir sur ces quelques photos, Virtua Cop est un jeu de tir. Vous vous retrouvez dans la peau d'un super-flic qui a pour devoir de libérer des otages et de mettre hors d'état de nuire des terroristes. Il vous faudra faire preuve de précision et de rapidité si vous voulez vous sortir vivant des trois missions proposées. Et comme votre revolver ne dispose que de six balles, il vous faudra le recharger souvent. Virtua Cop présente un mode 2 joueurs. La seule ombre au tableau vient comme toujours d'un contexte sonore étonnamment médiocre et d'une durée de vie limitée. Dommage ! Sinon, le produit dans son ensemble tient parfaitement la route.

L. Houng









Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Sega PC

Speed Rage



Avec des softs comme Rally Championship ou le futur Daytona USA de Sega, il est encore étonnant de voir des produits comme ce Speed Rage. Techniquement totalement dépassé, Speed Rage propose une vingtaine de circuits et deux engins différents (une jeep et un offshore). La conduite est identique et franchement, on n'a aucune sensation. Le but du jeu est bien entendu de terminer premier, tous les coups étant permis. Les engins bénéficient d'un armement conséquent, renouvelable en collectant les bonus. D'un intérêt limité et d'une réalisation anachronique, Speed Rage n'a pas inventé la poudre à canon.

M. Houng





Note : ★☆☆☆☆/ **Éditeur :** Telstar



SYNDICATE WARS

Sans pitié !

Dans un futur lointain, ce ne sont plus les gouvernements qui dirigent le monde mais deux syndicats du crime. Vous en dirigez un, avec toutes les saloperies que ça suppose : assassinats, terrorisme, élimination d'innocents, j'en passe et des meilleures. Le jeu se déroule en deux parties, la première dans votre QG. Vous équipez vos troupes d'armes de plus en plus puissantes et vous offrez à vos guerriers de jolies armures de protection pour qu'ils ne morflent pas trop pendant leurs combats. D'autre part, vous pouvez effectuer des recherches sur de nouvelles armes pour améliorer encore leur équipement par la suite. Les écrans se succèdent rapidement et sont très beaux. Vous pouvez aussi voir les briefings des missions qui seront imposées à vos hommes. La deuxième partie est composée de combats. Si vous vous êtes bien débrouillé lors de la précédente phase, ça devrait être plus facile. Tout se déroule dans un environnement 3D que vous avez tout loisir d'afficher en VGA ou en SVGA. Vous dirigez quatre hommes ayant des missions bien précises à remplir : nettoyer un secteur, "convertir" des habitants. La conversion s'effectue grâce à un appareil qui modifie les opinions politiques des quidams. Ca peut servir, notamment dans les contrées où votre syndicat n'est pas très populaire. Lorsque vous tuez vos ennemis, vous pouvez récupérer leurs armes pour les utiliser ou les revendre dans votre QG. On peut sélectionner les quatre personnages en même temps ; cela permet d'obtenir une puissance de feu plus intéressante. On peut faire pivoter la carte en tous sens pour découvrir les artères, les rues que l'on ne voit pas. Là, c'est très impressionnant. Pas de ralentissements et pourtant, tout bouge à l'écran.









Les effets de lumière, les explosions et le Light Sourcing ont été soigneusement travaillés. Ça, c'est le côté intéressant de la chose. Mais en ce qui concerne la jouabilité, c'est une autre paire de manches ! Même si les déplacements et les tirs des personnages sont entièrement gérés à la souris, il est déjà beaucoup plus difficile de faire tourner le décor (on y consacre pas mal de temps), de supprimer les bâtiments (pour mieux voir), de suivre le radar et de rééquiper ses bonshommes au fur et à mesure que les cartouches s'épuisent. Alors bon ! Y'a bien une option pour rendre les immeubles transparents, mais c'est pas gagné et on y perd en précision. Quant aux graphismes, les avis sont partagés à la rédaction ; personnellement, je les trouve modernes, ça apporte une certaine ambiance. Deux membres de la rédac' trouvent ça moche, en VGA comme en SVGA. C'est probablement dû aux couleurs assez tristes, il est vrai. Sinon, c'est vraiment dur et vos doigts seront mis à rude épreuve. Ce jeu est fabuleux, comme le premier Syndicate, mais il aurait gagné à être plus maniable.

Léo de Urlevan

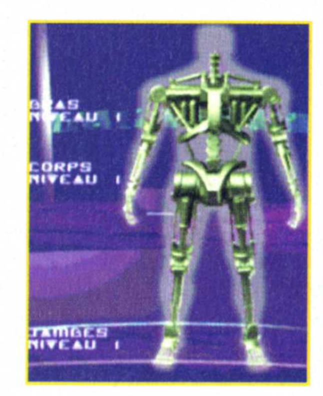
Note : ★★★★☆

Éditeur : Electronic Arts

Genre : stratégie - gestion

Config. : Pentium 60, 8 Mo de Ram, CD 2X.









Daggerfall

Si vous ne suivez pas trop l'actualité, le nom de Dagerfall n'évoque peut-être pas grand-chose pour vous. C'est pourtant la suite du jeu de rôles le plus détaillé qu'on puisse trouver sur ordinateur : le célèbre Arena. Ce nouvel épisode n'est pas une simple suite, mais une version complètement améliorée dans laquelle tout a été fait pour accroître le plaisir des "rôlistes". Tout commence avec la création du personnage, digne d'un Runequest ou d'un AD & D, puisqu'elle prend en compte huit caractéristiques de base (endurance, intelligence, chance...) et des aptitudes mineures qui dépendent de la nature de votre personnage (le sexe est aussi pris en compte mais il n'influence pas la puissance : aucun sexisme). Si vous en avez envie, vous pouvez même écrire l'histoire de votre personnage en quelques lignes, pour lui donner plus de profondeur.

Après cette étape de création, longue mais adorée des fans, l'aventure peut enfin commencer. Survivant d'un naufrage et prisonnier au fond d'un donjon, en terre étrangère, vous devrez tailler à coups d'épée et de formules magiques votre route vers la surface. Là haut, vous découvrirez un monde d'une ampleur jamais vue dans aucun autre jeu de rôles, avec ses habitants qui vaquent à leurs occupations sans se soucier de vous car ils ont mieux à faire avec leurs récoltes, leur bétail, ou leur petit commerce. Il faudra cependant accomplir la mission que vous a confié l'empereur Uriel Sptim : envoyer au repos éternel l'âme errante de Lysandus, ancien roi de Dagerfall. Si vous ne vous sentez pas prêt pour l'accomplissement de cette quête principale mais que vous êtes tenté par la prêtrise ou la chevalerie, rien ne vous empêche cependant de vous affilier à l'un de ces ordres pour accroître votre force dans d'autres







missions plus faciles. Cette alternative ne vous évitera pas de toute façon la rencontre des nombreux monstres qui hantent le royaume, des lycanthropes aux centaures, les plus terribles étant à mon avis les Spriggans qui peuvent ressusciter trois fois en étant toujours plus puissants. Vous découvrirez donc dans ce jeu un univers médiéval et fantastique qui tient la route par son réalisme poussé à l'extrême, mais qui demande un PC puissant, car la réalisation technique est un peu moins enthousiasmante : si l'ambiance sonore du jeu est superbe, avec des bruitages de monstres effrayants et une musique qui colle à l'action, les graphismes en basse résolution n'empêchent pas le jeu de manquer un peu de fluidité, même sur un Pentium 166 ! D'accord, c'est de la 3D avec Light Sourcing, et les textures fines ne pixelisent pas, mais ce manque de fluidité gêne l'action quand on doit sauter ou se battre et c'est dommage pour un produit de cette envergure, aussi complet et varié. Messieurs les programmeurs, si vous prévoyez une suite en SVGA à Dagerfall, pensez à l'optimisation du moteur 3D ou vous allez à la catastrophe ! J-F Molas

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Bethsda

Shattered Steel







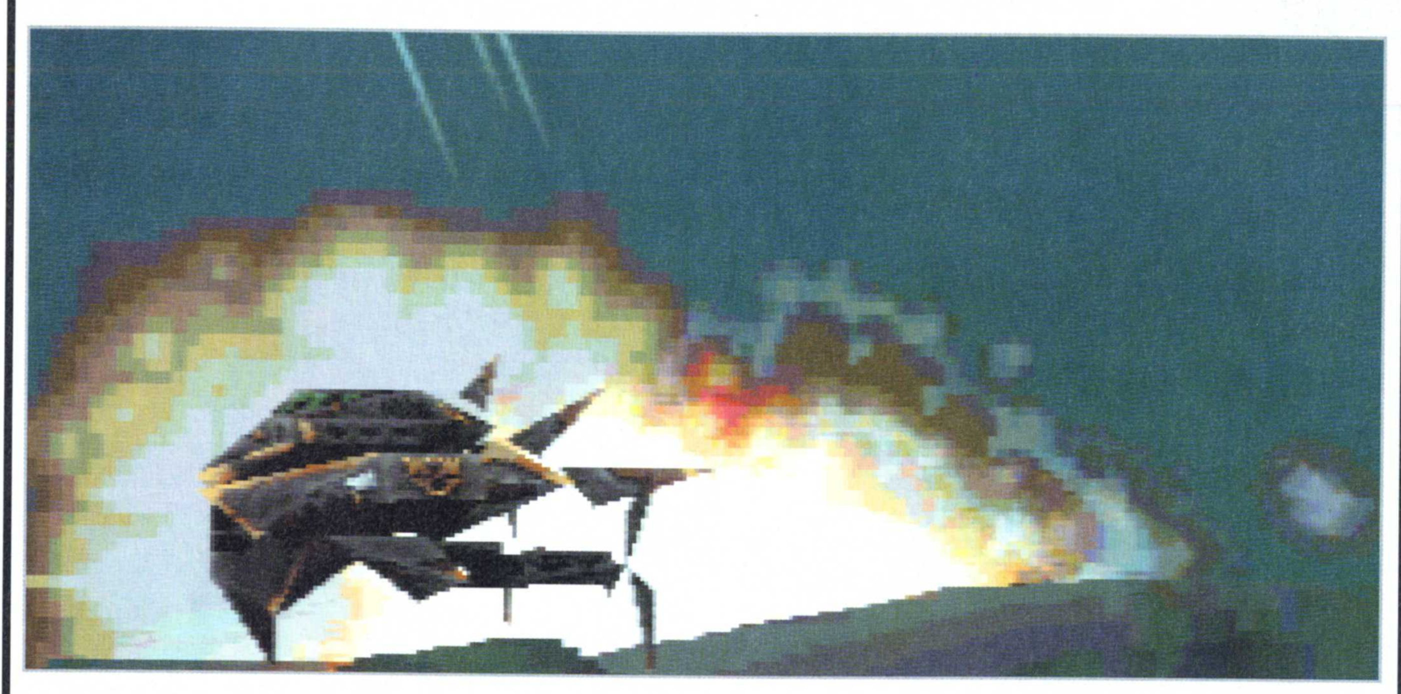
Le succès de la série Mechwarrior fait des émules. Interplay vous propose un Shattered Steel aux allures alléchantes. Vous pilotez un de ces bipèdes robotiques et tentez tant bien que mal d'accomplir les soixante-dix missions qu'intègre ce jeu. Votre véhicule possède une puissance de feu honorable au départ. Au fil de votre progression, vous pourrez améliorer l'armement. En tout, une trentaine de Guns, roquettes et autres missiles n'attendent que votre vivacité à la gâchette. La majorité des missions consistent en une destruction d'adversaires et autres cibles. Par moments, il vous faudra pourtant protéger des convois. Techniquement réussi pour ceux qui possèdent une bonne configuration, Shattered Steel bénéficie d'une ambiance sonore de haute qualité et d'animations correctes. Fun lors des premières minutes, Shattered Steel se révèlera répétitif pour certains joueurs. Il prend toute son ampleur dans un jeu en réseau avec des matchs à seize joueurs en simultané. M. Houng



Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Interplay



AMOK



20 000 meurtres sous les mers

Amok est un jeu d'arcade qui mélange agréablement réflexion et simulation. Après un briefing détaillé indiquant votre mission, l'itinéraire à suivre et les dangers probables qui vous attendent, vous êtes lâché sur le terrain. Vous avez alors à piloter un robot bipède qui ressemble à un Mech (pas un "type" mais un de ces gros robots de combat apparus dans les dessins animés japonais). En plus des bonus et des passages secrets à trouver pour améliorer votre véhicule, il vous faudra pas mal de stratégie pour éviter de tomber tête baissée dans les pièges tendus par l'adversaire. Les missions vont de la destruction d'objectifs à la récupération de personnes, mais vous aurez aussi des reconnaissances à faire. La compréhension du briefing est d'ailleurs un facteur important de la victoire car les ennemis sont nombreux et variés (du soldat scaphandrier aux tourelles-missiles, avec un soupçon de requins, mines et autres délices). Amok est un jeu bien fait et il est difficile d'en décrocher car chaque mission est différente et apporte son lot de nouveautés, d'autant plus que les missions se déroulent dans trois environnements différents : sous l'eau, dans une zone industrielle, puis dans des souterrains. Le seul reproche que l'on peut faire, c'est une légère lenteur du jeu (surtout en haute résolution et quand il y a beaucoup d'explosions à l'écran), mais on s'y fait. J-F Molas



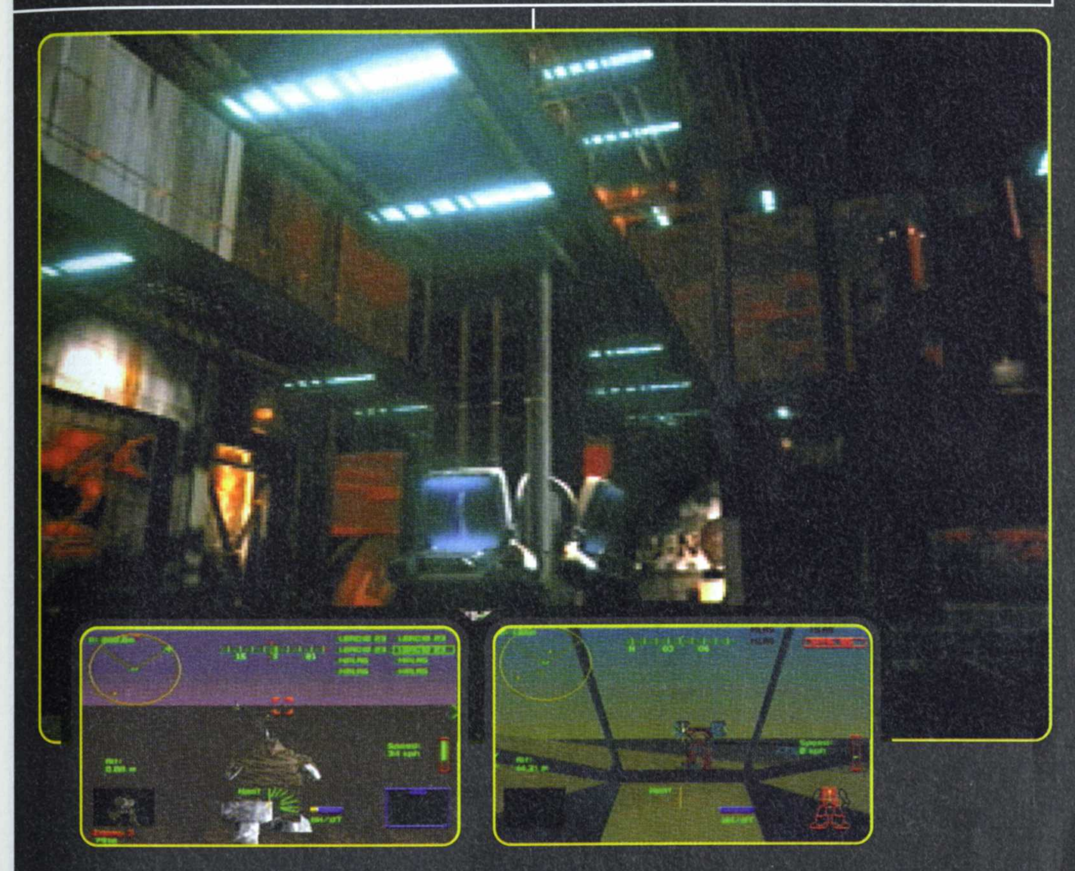






Note : ★★★☆☆
Éditeur : GT Interactive
Genre : arcade-simulation
Config. : P 75, 8 MO, CD 2X.

Mechwarrior 2 : the Mercenaries



Mechwarrior 2 : the Mercenaries est une simulation de combat Battletech pour les aficionados du genre. Il ne s'agit pas d'un simple data-disk pour Mechwarrior 2, mais bel et bien d'un titre à part entière. Dans la peau d'un mercenaire, vous avez d'une part à accomplir une trentaine de missions qui vous rapporteront de la thune et d'autre part, vous devez gérer vos ressources (achats de pièces, munitions, nouveaux pilotes, techniciens...) afin de perfectionner progressivement votre Mech. On retrouve donc les ingrédients qui ont fait le succès du tout premier épisode. Avec cette nouvelle mouture, ce sont de nouvelles textures qui vous sont offertes, mais cela n'a rien de bien transcendant. Heureusement, le soft propose aussi un mode Réseau jusqu'à huit joueurs pour s'éclater entre potes. Le jeu nécessite tout de même une grosse configuration et le système d'exploitation de "Billou" !

L. Houng

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Activision

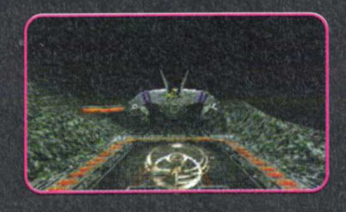
Hellbender















Fury 3 a été l'un des premiers jeux de Microsoft à tourner sous Windows 95. Histoire de conforter les utilisateurs dans la possibilité de jouer correctement avec son nouveau système d'exploitation, Microsoft lance Hellbender, qui par bien des aspects, ressemble à Fury 3. Pilotant un vaisseau suréquipé, vous devez remplir un certain nombre de missions aux objectifs variés afin de sauver la race humaine d'une destruction que d'aucuns considèrent comme inexorable. Shoot'Em Up en 3D, Hellbender possède une réalisation somme toute correcte, avec un moteur 3D convaincant sur un P 120. L'action y est frénétique et la bonne gestion de votre armement sera souvent votre seule planche de salut. Hellbender est un bon soft d'action pour ceux qui veulent se défouler sur leur PC, mais manquant d'originalité. M. Houng

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Microsoft



GENEWARS



Là où 'y a du gène, 'y a du plaisir !

Quand les Hommes rencontrèrent d'autres races, que croyez-vous qu'il arriva à la galaxie ? Vous avez deviné : elle fit BOOM ! et les planètes s'entrechoquèrent dans des explosions cosmiques (j'espère que les officines avaient du Lexomil et du Prozac en stock ! NdC). Fatiguée par tant de bruit, une race qu'on croyait disparue, les Ethériens, revint pour arrêter le massacre en transformant les gens en crétins heureux et dociles (quel public pour Morandini !). L'histoire aurait pu s'arrêter là si les Ethériens n'étaient pas magnanimes : ils proposèrent aux races de retrouver leur indépendance si elles gagnaient la plus terrible des guerres, celle des gènes. Vous voici donc parachuté comme chef d'une équipe d'humains stupides qui doivent coloniser des planètes en utilisant toutes leurs ressources génétiques (Au secours, Sigmund ! NdC). Aprés avoir débarqué dans un milieu hostile, vous devrez construire votre camp grâce aux ingénieurs en utilisant le Goop, sorte d'énergie à tout faire. Pendant ce temps, les généticiens étudieront la faune pour permettre la création d'espèces animales qui vous obéiront servilement. Vous aurez aussi à gérer la flore pour nourrir vos animaux et alimenter les usines. Bien évidemment, les autres races feront tout pour vous mettre des bâtons dans les roues.

Ce jeu confirme la réputation de qualité des produits Bullfrog : graphismes SVGA extrêmement fins et ambiance sonore détaillée (chaque membre de l'équipe a sa propre voix) sont à tomber par terre. Pour le principe de jeu, Genewars se situe dans la lignée des Warcraft et autres Command & Conquer, mais les mécanismes sont plus originaux. Peut-être même trop d'ailleurs, car on a du mal à comprendre ce qu'il faut faire dans les premières missions, d'autant plus que la maniabilité n'est pas sans reproche.

Genewars est donc un jeu génial, mais qui risque de dégoûter les joueurs les moins expérimentés à cause d'une prise en main difficile, rendue plus ardue encore par une documentation succinte. J-F Molas





Note :
★★★★☆

Éditeur :
Bullfrog

Genre :
Wargame-gestion en temps réel

Config. :
486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X, VESA.

Close Combat



Mortal Kombat

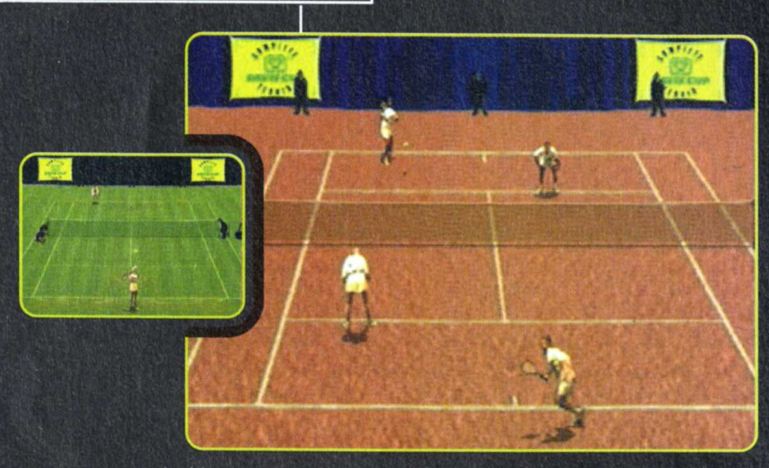
Close Combat est un Wargame mélangeant jeu de rôles et temps réel. Vous dirigez les troupes américaines ou allemandes lors de l'avancée vers Saint-Lô, après le débarquement. L'échelle choisie est celle du peloton : chaque soldat est représenté à la manière d'un jeu de rôles. Commandement, moral, condition physique et munitions sont donc autant de facteurs à prendre en compte pour la victoire. C'est d'autant plus vrai en mode Campagne, dans lequel les soldats deviennent des vétérans moins susceptibles de paniquer. Le temps réel, à la manière d'un Warcraft, vous obligera à réagir vite pour ne pas perdre un char ou une escouade dans un piège (même s'ils peuvent prendre l'initiative).
Malgré ses qualités, ce Wargame souffre de graphismes assez pauvres et surtout illisibles : les soldats sont si mal représentés qu'il est difficile de les voir, ce qui oblige le joueur à passer par le menu pour les sélectionner. Ajoutez à cela les lenteurs sur un Pentium et le manque de variété dans les missions qui finissent par se ressembler toutes, et vous obtiendrez un jeu perfectible.

J-F Molas



Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Microsoft

Davis Cup



Je commence à déprimer. Décidément, jamais je ne pourrais jouer à un bon jeu de tennis sur mon PC. Après de nombreux essais infructueux d'autres éditeurs, c'est au tour de Telstar de s'y coller. Malheureusement, Davis Cup n'est pas un chef-d'œuvre. Bien que plutôt joli, Davis Cup n'a aucun lien possible avec un jeu de tennis. Les adversaires contrôlés par l'ordinateur ont un cerveau de moineau (et encore) et les animations sont hilarantes. On voit que les modèles digitalisés n'ont jamais tenu une raquette de leur vie. Seul le son est passable. Bref, si vous voulez un jeu de tennis, ne prenez pas celui-ci..

M. Houng

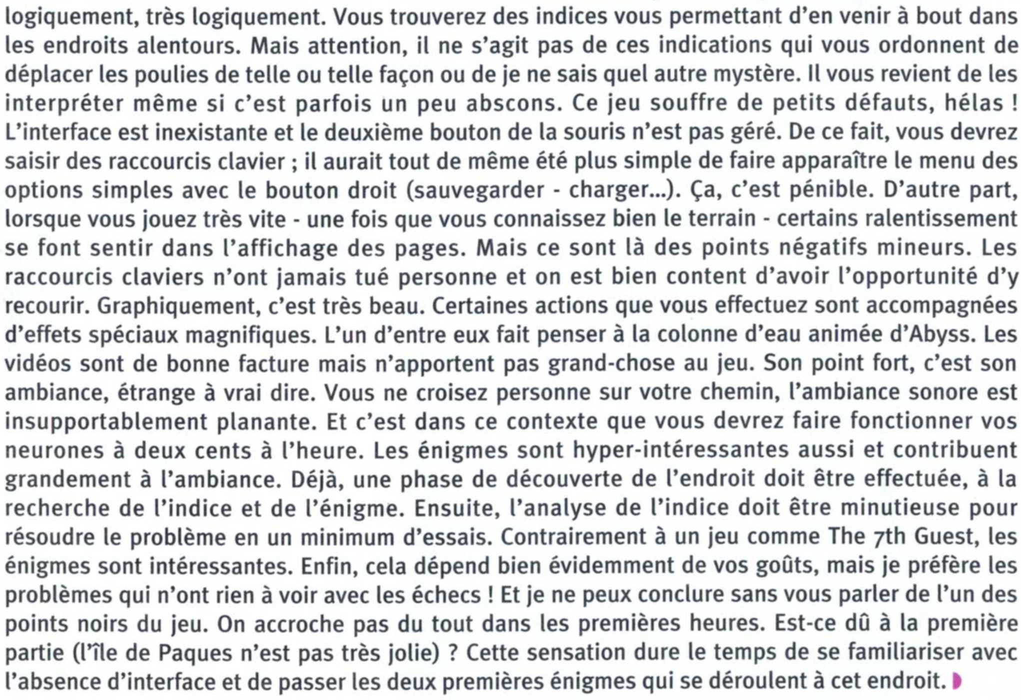
Note : ★☆☆☆☆ / **Éditeur :** Telstar

TIMELAPSE



Dans la lignée de Myst

Le professeur Alexander Nichols était la risée de tous ses confrères. Il était persuadé de l'existence de l'Atlantide et de l'origine extraterrestre du peuple qui y vécut. Pendant vingt ans, il a mené des recherches qui l'ont conduit sur l'île de Pâques. C'est à cet endroit qu'il a disparu ; avant de s'évaporer, il vous a envoyé un message stipulant qu'il allait franchir un portail du temps. Vous décidez de le rejoindre, mais bien évidemment, il s'est évanoui. Vous reprenez ses recherches et pénétrez à votre tour dans cette aventure qui vous mènera jusqu'à l'Atlantide en passant par l'Égypte antique et la civilisation maya.

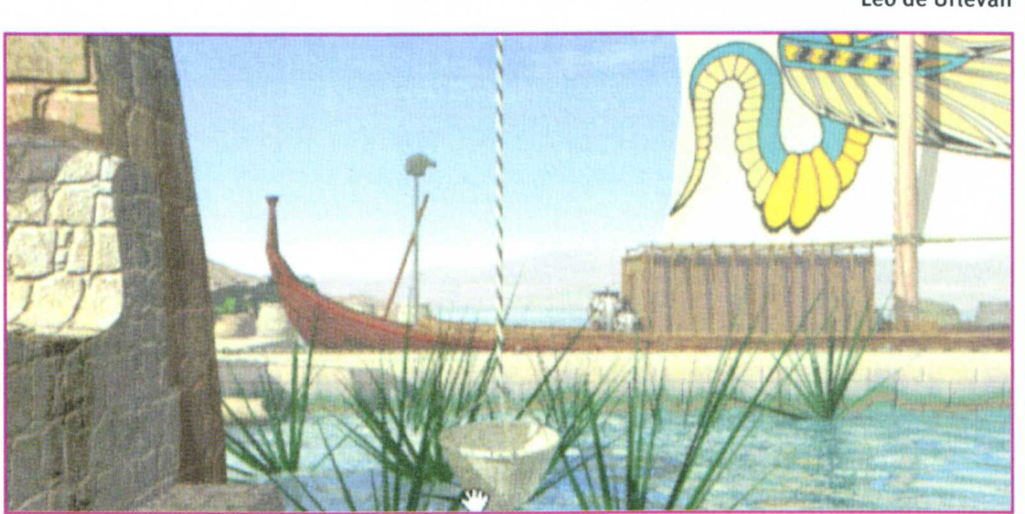


Vous avez aimé Myst ? Ce jeu ne devrait pas vous décevoir. Tout au long de l'aventure, vous devrez résoudre cinquante et une énigmes, excusez du peu ! Les problèmes se résolvent logiquement, très logiquement. Vous trouverez des indices vous permettant d'en venir à bout dans les endroits alentours. Mais attention, il ne s'agit pas de ces indications qui vous ordonnent de déplacer les poulies de telle ou telle façon ou de je ne sais quel autre mystère. Il vous revient de les interpréter même si c'est parfois un peu abscons. Ce jeu souffre de petits défauts, hélas ! L'interface est inexistante et le deuxième bouton de la souris n'est pas géré. De ce fait, vous devrez saisir des raccourcis clavier ; il aurait tout de même été plus simple de faire apparaître le menu des options simples avec le bouton droit (sauvegarder - charger...). Ça, c'est pénible. D'autre part, lorsque vous jouez très vite - une fois que vous connaissez bien le terrain - certains ralentissement se font sentir dans l'affichage des pages. Mais ce sont là des points négatifs mineurs. Les raccourcis claviers n'ont jamais tué personne et on est bien content d'avoir l'opportunité d'y recourir. Graphiquement, c'est très beau. Certaines actions que vous effectuez sont accompagnées d'effets spéciaux magnifiques. L'un d'entre eux fait penser à la colonne d'eau animée d'Abyss. Les vidéos sont de bonne facture mais n'apportent pas grand-chose au jeu. Son point fort, c'est son ambiance, étrange à vrai dire. Vous ne croisez personne sur votre chemin, l'ambiance sonore est insupportablement planante. Et c'est dans ce contexte que vous devrez faire fonctionner vos neurones à deux cents à l'heure. Les énigmes sont hyper-intéressantes aussi et contribuent grandement à l'ambiance. Déjà, une phase de découverte de l'endroit doit être effectuée, à la recherche de l'indice et de l'énigme. Ensuite, l'analyse de l'indice doit être minutieuse pour résoudre le problème en un minimum d'essais. Contrairement à un jeu comme The 7th Guest, les énigmes sont intéressantes. Enfin, cela dépend bien évidemment de vos goûts, mais je préfère les problèmes qui n'ont rien à voir avec les échecs ! Et je ne peux conclure sans vous parler de l'un des points noirs du jeu. On accroche pas du tout dans les premières heures. Est-ce dû à la première partie (l'île de Paques n'est pas très jolie) ? Cette sensation dure le temps de se familiariser avec l'absence d'interface et de passer les deux premières énigmes qui se déroulent à cet endroit.

Léo de Urlevan







Note :
★★★★☆

Éditeur :
GTE

Genre :
réflexion

Config. :
486 DX2 66,
8 Mo de Ram,
CD 2X.

Scorched Planet



Inspiré par le célèbre jeu d'arcade Defender, Scorched Planet est un Shoot'Em Up en 3D utilisant la technique RenderWare développée par les soins de Criterion Studios. La colonie Dator 5 est attaquée par des extraterrestres et vous devez lui venir en aide. Vous disposez pour cela d'un engin du genre Transformer. En effet, vous serez tour à tour aux commandes d'un vaisseau spatial et d'un tank blindé. Votre objectif principal consiste à récupérer les colons et à les amener en lieu sûr. Au total, dix-huit missions où l'action prime sur tout. Scorched Planet présente toutefois une dimension tactique. Eh oui, il vous faut tenir compte des habitudes (mauvaises ?) des colons. Côté réalisation, on remarquera que le moteur 3D n'a rien de bien fantastique. On trouve mieux dans le genre. Avec des décors plutôt dépouillés et des missions répétitives, Scorched Planet ne restera pas dans les annales.

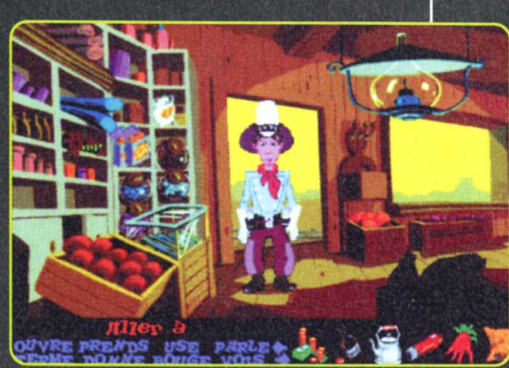
L. Houng





Note : ★☆☆☆☆ / **Éditeur :** Criterion Studios

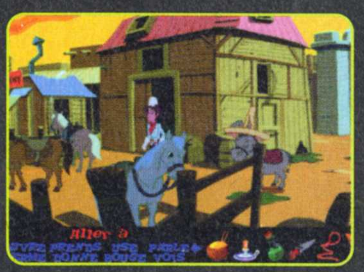
Le trésor des Toltèques



L'action se passe dans le Far West. Vous avez été témoin d'un meurtre sur un vieux. Au passage, il s'est fait dérober un crâne. En or. Vous partez à l'aventure pour tenter de mettre sous les verrous les trois malfrats qui ont commis cet acte odieux. Vous vous apercevrez bientôt qu'en fait d'un crâne, il y en a trois, ce qui n'est pas sans rappeler une autre histoire d'aventurier à chapeau. Mis à plat, le jeu ne vaut pas tripette. Le graphisme est médiocre, les dialogues pas géniaux et quelques voix sont tout bonnement insupportables. Mais je ne sais pas vraiment pourquoi, alors que le jeu n'a vraiment pas grand-chose pour lui, j'ai un peu insisté. Et là, quelques éclairs dans la nuit me sont apparus (après, il est vrai, quelques heures de jeu) : des vannes rigolotes, un peu d'humour absurde. Il faut dire aussi que les actions à effectuer sont très logiques. Alors bon, en fait, ce jeu tombe très mal. Vue la concurrence, que je ne peux que vous conseiller de découvrir, je ne donne pas cher de son scalp : Down in the Dumps, Les Chevaliers de Baphomet, c'est beaucoup pour un jeu qui aurait dû sortir il y a trois ans. Ce n'est pas une daube infâme, mais nous, nous préférons les jeux qui ont un peu de maturité..

Léo de Urlevan







Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Warner Interactive

SCREAMER 2

Two be or not two be

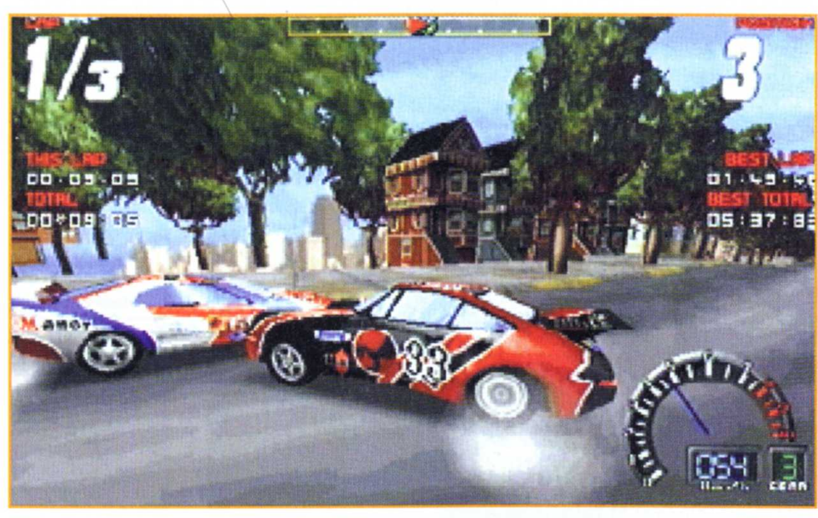
Le succès des Ridge Racer et autres Sega Rally sur les consoles 32 bits donnent des idées aux éditeurs PC.

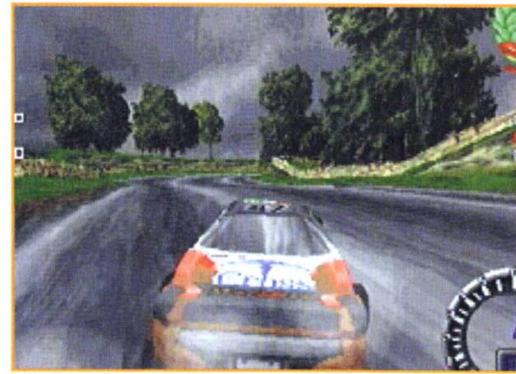
Les Italiens de Graffiti l'ont bien compris et après le succès de Screamer, ils ne pouvaient en rester là.

Ne reniant en rien ses origines, Screamer 2 propose quatre modes de jeu (Arcade, Championnat, Contre la montre et Multi-joueurs). Vous aurez le choix parmi quatre véhicules aux caractéristiques différentes. En mode Championnat, il est possible de régler la voiture selon quelques paramètres comme la pression ou le type des pneus, la rigidité des suspensions ou encore la direction. Pour les sceptiques, je peux vous dire que ces réglages sont primordiaux pour améliorer vos temps et votre position. Le type de terrain joue beaucoup sur l'adhérence de votre voiture. À vous d'adapter votre pilotage. Screamer 2 propose six circuits plus un caché et parmi les nouveautés, on découvre des bifurcations. Par contre, curieusement, les auteurs ont enlevé les accidents qui rendent ce genre de soft spectaculaire. Allez savoir pourquoi ! D'un point de vue technique, le moteur 3D a été amélioré. Vous pouvez toujours choisir entre le VGA et le SVGA. Pour ce dernier, il est fortement conseillé d'avoir une très bonne configuration (P 150 voire 166). Pour les petites configurations, le mode VGA 256 couleurs est déjà excellent pour une animation correcte. Vous prendrez largement votre pied. Un des meilleurs dans le genre sans aucun doute possible.

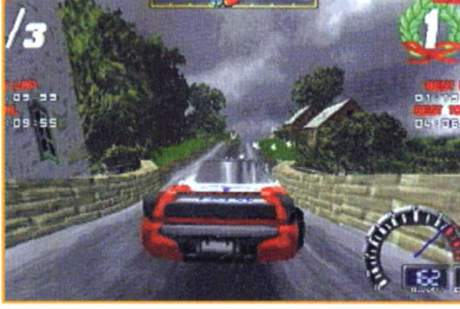
M. Houng

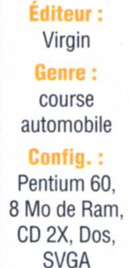










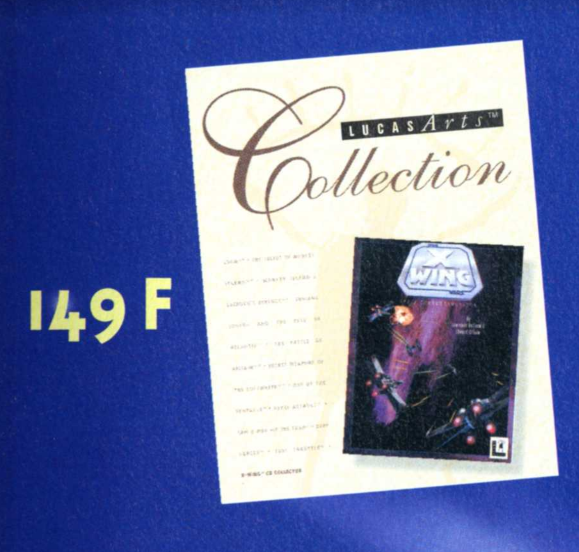


Note :
★★★★☆
Éditeur :
Virgin
Genre :
course automobile
Config. :
Pentium 60, 8 Mo de Ram, CD 2X, Dos, SVGA

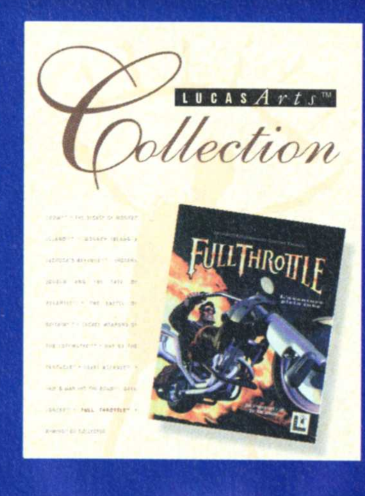


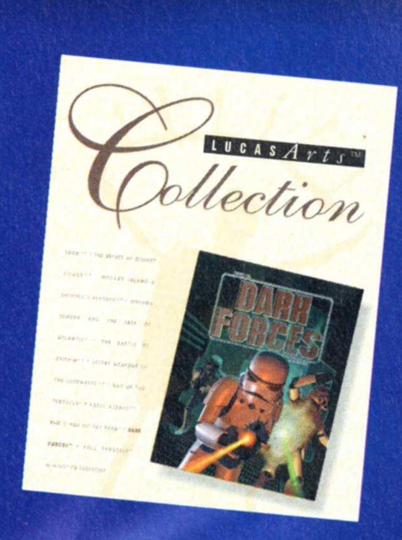






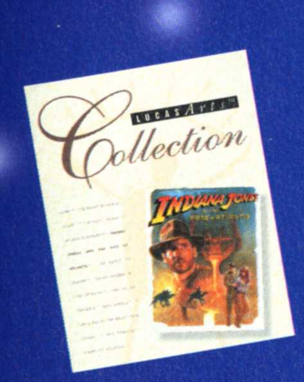
149 F



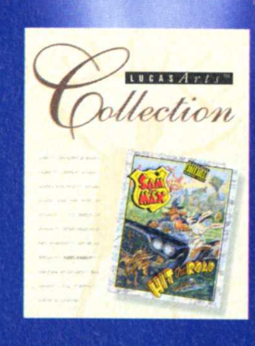


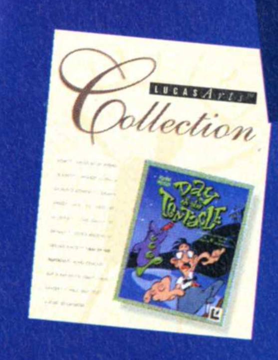
RETROUVEZ TROIS DES PLUS CÉLÈBRES TITRES BEST SELLERS DE LUCASARTS !

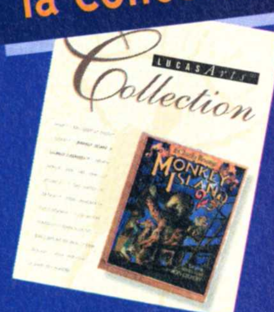
A ce prix là, faites-en la Collection !











99 F

Ces 8 titres sont aussi disponibles sur MAC
(sauf Monkey Island 2)

DARK FORCES ©, FULL THROTTLE™, X-WING © CD COLLECTOR, REBEL ASSAULT™, DAY OF THE TENTACLE™, MONKEY ISLAND 2 LE CHUCK'S REVENGE ®, SAM & MAX HIT THE ROAD™, INDIANA JONES™ AND THE FATE OF ATLANTIS™





ENTRE VOT



NOM
CONS
NOTI
PRIX

Avec se
son acc
rotation
offre un
bon joy
et la dis
qualité/p

NOM
CON
NOT
PRIX

Fourni
un mar
bien st
Micros
n'aime
molette
d'un m
mal pla

OTRE MAIN ET LE PC

Tout bon joueur qui se respecte se doit de posséder un matériel correct pour améliorer ses performances. Maintenant que vous possédez le dernier Pentium Pro 3000 avec cartes graphiques et sonores dernier cri, il serait temps de penser à un accessoire utile pour ne pas dire indispensable. Ce dossier a pour but de vous donner une idée de ce que l'on peut trouver sur le marché français. Bien entendu, la liste n'est pas exhaustive et il se peut que certaines boutiques proposent des produits en import. Quoi qu'il en soit, nous espérons que cela vous sera utile pour faire votre choix dans cette jungle qu'est le marché des accessoires de jeu.

LES JOYSTICKS



NOM : Sidewinder 3D Pro
CONSTRUCTEUR : Microsoft
NOTE : ★★★★☆
PRIX : environ 400 F

Avec ses huit boutons dont 4 configurables sous Windows 95, son accélérateur, son chapeau multidirectionnel et un axe de rotation du manche à balai, ce joystick analogique de Microsoft offre une panoplie quasi complète des options exigées pour un bon joystick. Les seuls points noirs concernent son "toucher" et la disposition des boutons, peu pratique. Un bon rapport qualité/prix.



NOM : Sidewinder
CONSTRUCTEUR : Microsoft
NOTE : ★★★★☆
PRIX : environ 250 F

Avec un prix aussi compétitif, le Sidewinder de Microsoft se révèle être un excellent choix. D'une prise en main parfaite et possédant tout ce qu'on peut intégrer sur un joystick simple, le Sidewinder n'a pas de défauts majeurs. Pas de driver nécessaire pour ce joystick, simple à configurer.



NOM : Skymaster
CONSTRUCTEUR : Quickshot
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : environ 300 F

De bonne facture, avec des directions fluides et précises et ses quatre boutons, le Skymaster souffre d'un socle un peu trop léger et par conséquent parfois instable. D'autre part, vous devrez choisir entre la molette d'accélération ou le chapeau. Il est impossible d'avoir les deux en même temps.



NOM : Strato Warrior
CONSTRUCTEUR : Quickshot
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : environ 350 F

Fourni avec une pédale d'accélération, ce Strato Warrior est un manche à balai assez complet. Avec un socle métallique et bien stable, il fait directement concurrence à la manette de Microsoft. Quatre boutons sont disponibles. Pour ceux qui n'aiment pas la pédale, vous pouvez toujours utiliser la molette des gaz située sur le socle. Les défauts proviennent d'un manche à balai un peu trop sensible et d'une gâchette mal placée.



NOM : Warrior 5
CONSTRUCTEUR : Quickshot
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : environ 100 F

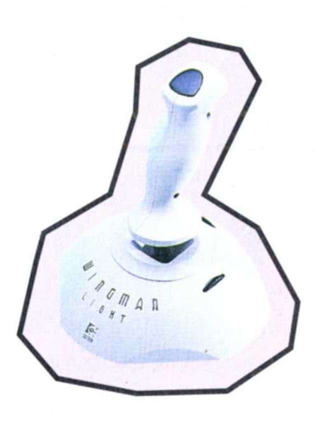
Sous son air fragile, le Warrior 5 cache un joystick plutôt robuste avec ses deux boutons de feu, les deux potentiomètres pour le réglage des axes, une option tir automatique et des ventouses pour une meilleure stabilité. D'une bonne prise en main, ce joystick est parfait pour les petites bourses.



NOM : WingMan Warrior
CONSTRUCTEUR : Logitech
NOTE : ★★★★☆
PRIX : environ 550 F

Logitech revient avec le Wingman Warrior, qui tente de proposer un appareil de commande compatible avec les Doom-like. Possédant quatre boutons, un chapeau de direction, une molette des gaz et une molette de rotation, le Wingman Warrior est d'une robustesse sans égale, avec un socle lourd. Déjà parfaitement adapté aux simulateurs de vol, ce joystick prend une toute nouvelle dimension avec la molette de rotation qui permet de faire pivoter très rapidement les personnages dans les Doom-like. Même si le manche à balai est un peu dur, le Wingman Warrior est un excellent joystick malgré un prix un peu élevé.

LES JOYSTICKS



NOM : WINGMAN LIGHT
CONSTRUCTEUR : LOGITECH
NOTE : ★★★★★
PRIX : ENVIRON 190 F

D'excellente facture, ce joystick aux lignes bien dessinées offre une prise en main parfaite. Le socle léger de ce joystick à deux boutons est compensé par des ventouses efficaces. Avec un manche relativement souple et des boutons au toucher franc, le Wingman Light est un magnifique produit pour un rapport qualité/prix imbattable.



NOM : F-15E HAWK
CONSTRUCTEUR : SUNCOM
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : N.C.

Modèle bas de gamme de Suncom, ce joystick imposant est destiné bien entendu aux simulations de vol. Avec ses 4 boutons (l'un d'eux sous forme d'interrupteur) et son manche impressionnant -un peu trop grand, même pour un adulte-, le F-15E Hawk offre des directions souples et pas trop dures. La qualité est de rigueur avec ce produit. Les modèles Raptor et Talon présentent les mêmes caractéristiques mais avec des boutons et options supplémentaires.

LES AUTRES PRODUITS

Dans la gamme Thrustmaster, on peut aussi trouver le XL ACTION CONTROLLER, qui se destine aux simulateurs de combat et aux jeux d'arcade avec ses quatre boutons et son chapeau directionnel, le FLIGHT CONTROL SYSTEM-FCS, plus adapté aux simulateurs de vol avec ses quatre boutons et son chapeau directionnel (il est moulé d'après le vrai manche à balai d'un F-4), et enfin le F16-FLCS, réplique d'un manche de F16 disposant de tous les contrôles possibles.

Chez CH Products, vous trouverez aussi le FLIGHTSTICK, un joystick assez sobre à deux boutons, et la gamme F-16 (FLIGHTSTICK, FIGHTERSTICK et COMBATSTICK) dont les différences proviennent essentiellement du nombre de boutons. Dans le bas de gamme, CH Products propose le JETSTICK avec ses deux boutons.

Fun Access propose les FLIGHT LEADER et FLIGHT LEADER 3D (respectivement 200 F et 300 F environ) avec 4 boutons et chapeau directionnel. Le second intègre une molette des gaz et un palonnier.

Chez Ecudis, la gamme est vaste. Cela va de la manette MY JOYSTICK, destinée aux tout-petits, du NIGHT FORCE et du VENOM avec leurs deux boutons plus tir automatique, au FX3000 avec quatre boutons, commande des gaz, tir automatique et prise casque. Toujours chez Ecudis, la BLACK WIDOW PRO propose cinq boutons, manette des gaz et chapeau directionnel. Enfin, l'AXYS propose deux boutons et un socle repose-poignet.

Chez Quickshot, pour environ 80 F, vous avez le SKYHAWK avec deux boutons.

LES JOYPADS



NOM : THUNDER PAD
CONSTRUCTEUR : LOGITECH
NOTE : ★★☆☆☆
PRIX : ENVIRON 160 F

Ce joypad, avec ses quatre boutons plus deux turbo, est plutôt décevant. Les touches de direction manquent de souplesse, tout comme les quatre boutons. La prise en main est tout aussi curieuse puisqu'il est un peu petit pour les adultes et trop dur pour les enfants.



NOM : SIDEWINDER GAME PAD
CONSTRUCTEUR : MICROSOFT
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : ENVIRON 450 F

D'une prise en main quasi-parfaite pour des mains d'adultes, le Sidewinder Game Pad propose 8 boutons de tir programmables dont 2 gâchettes, une touche macro vous permettant de programmer des combinaisons et bien entendu, un pavé à 8 directions. La grande originalité est que le Sidewinder Game Pad possède un connecteur joystick intégré. Vous pouvez de ce fait brancher jusqu'à quatre pads en série. Bien que robuste, ses principaux défauts concernent son pavé directionnel un peu trop «dur» et son prix prohibitif pour un joypad.

NOM : PRO PLAYER PC
CONSTRUCTEUR : FUN ACCESS
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : ENVIRON 90 F

Reprenant le design des joypads de la Super Nintendo, ce paddle de Guillemot présente quatre boutons et un toucher proche des pads Nintendo, ce pour un prix plutôt modique.





NOM : PADDLE TURBO PLAYER PC
CONSTRUCTEUR : FUN ACCESS
NOTE : ★★☆☆☆
PRIX : ENVIRON 120 F

Cet autre pad de Fun Access propose quatre boutons. Pour chacun d'entre eux, on peut choisir entre les modes normal, autofire et turbofire. La prise en main s'avère aisée. Le pavé directionnel est un peu trop petit pour des adultes et la finition du matériel pâtit d'un plastique un peu trop souple.

LES AUTRES PRODUITS



Vous pourrez aussi trouver le CH GAME PAD de CH Products avec huit boutons programmables.

Chez Fun Access, il existe également l'ELITE, avec huit boutons totalement indépendants, parfait pour les jeux de combat et cela pour environ 200 F.

Enfin, Ecudis propose le PAD PC8, qui comprend quatre boutons de tir.

LES VOLANTS



NOM : Formula One T2
CONSTRUCTEUR : Thrustmaster
NOTE : ★★★★★
PRIX : environ 1200 F

D'une finition et d'une solidité exemplaire, le Formula One T2 est composé d'un volant avec levier de vitesses, et d'un pédalier avec accélérateur et frein. Un emplacement est prévu pour l'embrayage mais pour le moment, aucun soft ne le sollicite. Le seul défaut que nous avons pu déceler concerne l'emplacement des deux pédales, un peu trop proches à notre goût. Avec un prix très élevé pour la majorité des joueurs, le Formula One T2 est, il faut bien l'avouer, un produit pour fanatiques.



NOM : Grand Prix 1 Racing Wheel
CONSTRUCTEUR : Thrustmaster
NOTE : ★★★★★
PRIX : environ 800 F

Thrustmaster a sorti tout récemment ce nouveau volant, bien plus adapté aux moyennes bourses. Avec une qualité équivalente à son grand frère (le Formula One T2), ce GP1 ne propose pas de pédalier. Pour compenser, le constructeur a placé les pédales au volant, à la manière des leviers de changement de vitesses sur les F1. De plus, il a placé deux boutons sur le volant pour le passage des vitesses. En résumé, pour un coût moindre et moyennant un peu d'habitude, ce Grand Prix 1 Racing Wheel s'avère excellentissime pour la majorité des jeux de course.



NOM : First Racer
CONSTRUCTEUR : Guillemot
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : environ 470 F

D'une finition moyenne, ce First Racer est un volant somme toute agréable pour un prix abordable. Proposant huit boutons en tout, le volant présente un rayon de braquage plutôt faible, ce qui peut surprendre certains joueurs. Fixé avec des ventouses, sa stabilité est acceptable. Dans l'ensemble, ce First Racer est bon pour le prix annoncé.



NOM : Virtual Pilot Pro
CONSTRUCTEUR : CH Products
NOTE : ★★★★★
PRIX : environ 850 F

Le Virtual Pilot Pro est un manche à balai, dédié aux simulateurs de vol. Les fans des Flight Simulator connaissent sans aucun doute le manche à balai. Incluant six boutons, deux chapeaux de direction, deux molettes commandant les ailerons et les gouvernes de profondeur ainsi qu'une manette des gaz, le Virtual Pilot Pro est parfait pour les simulations de vol ultra-réalistes. Il peut aussi être utilisé pour les courses automobiles, mais sa sensibilité rend les jeux un peu trop difficiles à contrôler. D'excellente finition, ce produit haut de gamme comblera les joueurs les plus exigeants.



NOM : Virtual Pilot
CONSTRUCTEUR : CH Products
NOTE : ★★★★☆
PRIX : environ 600 F

Modèle de base, ce Virtual Pilot possède le même moule que le Virtual Pilot Pro. Les différences proviennent du nombre de boutons (2 au lieu de 6) et de l'absence des deux chapeaux de direction. Comme son grand frère, le Virtual Pilot est fourni avec une disquette de configuration et d'informations.



NOM : G-Force
CONSTRUCTEUR : Suncom
NOTE : ★★★★☆
PRIX : N.C.

D'une qualité de fabrication correcte, le G-Force peut être aussi bien utilisé en tant que manche pour simulateur de vol ou qu'en tant que volant. Avec deux fois deux boutons, un potentiomètre des gaz et des réglages de direction, le G-Force est plutôt complet. Pour les simulateurs de vol, le manque de boutons pourrait malgré tout faire défaut. Par contre, en tant que volant, il s'avère excellent pour des jeux comme Screamer 2.



LES MANCHES

LES MANETTES DES GAZ





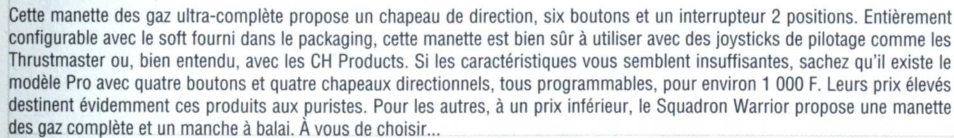
NOM : CH Throttle
CONSTRUCTEUR : CH Products
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : environ 700 F

Cette manette des gaz ultra-complète propose un chapeau de direction, six boutons et un interrupteur 2 positions. Entièrement configurable avec le soft fourni dans le packaging, cette manette est bien sûr à utiliser avec des joysticks de pilotage comme les Thrustmaster ou, bien entendu, avec les CH Products. Si les caractéristiques vous semblent insuffisantes, sachez qu'il existe le modèle Pro avec quatre boutons et quatre chapeaux directionnels, tous programmables, pour environ 1 000 F. Leurs prix élevés destinent évidemment ces produits aux puristes. Pour les autres, à un prix inférieur, le Squadron Warrior propose une manette des gaz complète et un manche à balai. À vous de choisir...

Les autres produits

Chez Thrustmaster, vous pouvez toujours trouver les manettes des gaz **Weapon Control System-WCS** et **F-16 TQS**, toutes deux configurables à souhait.





LES PÉDALIERS



NOM : Pro Pedals
CONSTRUCTEUR : CH Products
NOTE : ★★★☆☆
PRIX : environ 800 F

Modèle haut de gamme, ce pédalier est aussi bien conçu pour les simulations de vol que de course automobile. D'une qualité exemplaire, son principal défaut est son prix, excessif pour un pédalier aussi bon soit-il. À réserver aux fortunés.

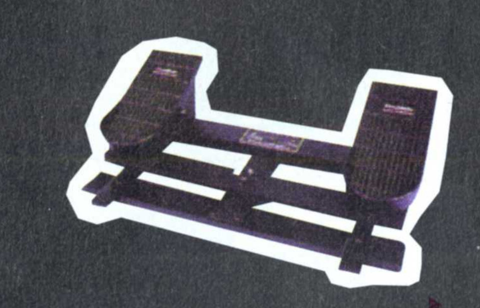


NOM : CH Pedals
CONSTRUCTEUR : CH Products
NOTE : ★★★★☆
PRIX : environ 500 F

Bien plus accessible que le Pro Pedals, le CH Pedals présente les mêmes caractéristiques avec un socle plus petit. La forme des pédales et les sensations sont identiques à la Pro Pedals. Bref, si vous voulez absolument un pédalier de qualité, le CH Pedals fera l'affaire.

Les autres produits

Chez Thrustmaster, vous pouvez trouver le palonnier **Rudder Control System**, spécialement conçu pour les simulateurs de vol.



DIVERS



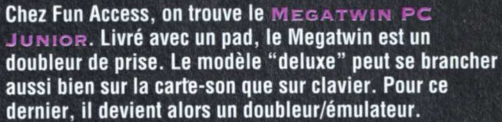
NOM : Squadron Commander
CONSTRUCTEUR : Quickshot
NOTE : ★★★★☆
PRIX : environ 650 F

Voilà le "combiné" de ce dossier. Mêlant manette des gaz complète et manche à balai, ce Squadron Commander est l'outil idéal pour les pilotes en herbe. Il se connecte à la fois sur le port du clavier (un autre port est fourni) et du joystick. La programmation de toutes les touches se fait via le soft fourni dans le packaging. Il vous faudra un peu de patience et une bonne connaissance de vos jeux pour configurer correctement ce joystick.

LES AUTRES PRODUITS



Thrustmaster propose l'adaptateur GAME PORT NOTEBOOK qui permet de brancher une souris, un joystick ou un volant simultanément. Pour que l'on puisse profiter pleinement de leurs joysticks, Thrustmaster possède dans son catalogue une CARTE JOYSTICK ACM, qui s'adapte à la fréquence des PC.



Chez Fun Access, on trouve le MEGATWIN PC JUNIOR. Livré avec un pad, le Megatwin est un doubleur de prise. Le modèle "deluxe" peut se brancher aussi bien sur la carte-son que sur clavier. Pour ce dernier, il devient alors un doubleur/émulateur.





CARNET D'ADRESSES

Nom : *ECUDIS*
Constructeurs distribués : *LMP Gamester, Suncom*
Adresse : *47, chemin des Bruyères 69150 Décines-Charpieu*
Tél. : *04-72-02-59-00*
Fax : *04-78-49-47-48*

Nom : *Guillemot*
Constructeurs distribués : *Fun Access, Thrusmaster, CH Products*
Adresse : *BP2. 56200 La Gacilly*
Tél. : *02-99-08-90-88*
Fax : *02-99-08-94-17*

Nom : *Funsoft*
Constructeurs distribués : *Quickshot*
Adresse : *52/54, rue Belle Feuille 92100 Boulogne-Billancourt*
Tél. : *01-41-86-05-05*
Fax : *01-41-86-05-06*

Nom : *Logitech*
Adresse : *202, rue de la Croix Nivert 75015 Paris*
Tél. : *01-45-54-03-05*
Fax : *01-45-54-03-93*

Nom : *Microsoft*
Adresse : *Zone d'activités de Courtabœuf 1, 18, avenue du Québec 91957 Les Ulis Cedex*
Tél. : *01-69-29-11-11*

VIRTUA COP | SUR PC

SEGA PC

Vous ne verrez plus votre ordinateur
de la même façon.

La conversion du jeu d'arcade de SEGA enfin sur PC ! Des terroristes envahissent l'écran, à vous de les arrêter en visant juste. Il est possible de jouer à deux. Gilet pare-balles non fourni. Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent sur PC Pentium® 75 MHz (90 MHz est recommandé) avec Windows® 95, sans carte accélératrice.

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com



6/6/666

L'an 2000 — l'an 2K, comme on dit dans les milieux branchés – pose un problème de date sur les ordinateurs. Au début des années 70, le gouvernement américain avait imposé sur les documents officiels un format de date à six caractères : deux pour le mois, deux pour le jour et deux pour l'année. Problème : que faire pour l'année de naissance de Jeanne Calment, par exemple ? Si on spécifie 120475, on peut supposer qu'elle est née en 1975, alors qu'elle est née un siècle plus tôt. Mais vous connaissez déjà le problème, ça fait quelques années qu'on en parle. L'inattendu, c'est que les couilles arriveront plus tôt que prévu. Dans bon nombre de softs, des codes du genre 9/9/99 sont utilisés dans les dates pour diverses significations : tous les ans, jamais, à vie, non daté, etc. Or, c'est dans trois ans, le 9 septembre 99 ! Troisième problème lié à l'an 2000 : le coup des années bissextiles. Allez, essayez de deviner : 365 jours ou 366, en l'an 2000 ? Fastoche : les années divisibles par 4 sont bissextiles, donc 366 jours. Mais attention, il existe une sous règle que peu de monde connai t : sauf les années centenaires ! Ainsi, 1800 et 1900 n'avaient que 365 jours. Donc, 2000 devrait n'avoir que 365 jours. Mais stop ! Il existe une sous-sous règle qu'encore moins de monde connait : sauf les années divisibles par 400 ! Ce qui fait que 2000, comme 1200 et 1600, comportera 366 jours (sauf que l'an 1200 étant situé avant l'invention du calendrier grégorien (1582), il n'a pas eu la même durée partout). Combien de programmeurs vont se planter sur cette affaire ? Déjà, la date de début du XXIe siècle pose d'insurmontables problèmes de calcul à ceux qui ne sont pas férus des intervalles...



par Michel DESANGLES

on vous dit tout

Selon Microsoft, il s'est déjà vendu 40 millions d'exemplaires de Window 95 à travers le monde, soit autant qu l'album le plus vendu, «Thriller» de Michael Jackson. Deux informations qui font froid dans le dos.

TOP 40

C'est toujours intéressant : voici la liste des 40 artistes de variétés, acteurs, amuseurs, écrivains et animateurs américains les mieux payés pour l'année 95-96, avec entre parenthèses, les millions de dollars engrangés. 1 : Oprah Winfrey (171). 2 : Steven Spielberg (150). 3 : les Beatles (130). 4 : Michael Jackson (90). 5 : les Rolling Stones (77). 6 : Eagles (75). 7 : Arnold Schwarzenegger (74). 8 : David Copperfield (74). 9 : Jim Carey (63). 10 : Michael Crichton (59). 11 : Jerry Seinfeld (59). 12: Stephen King (56). 13 : Garth Brooks (51). 14 : Andrew Lloyd-Webber (50). 15 : Tom Hanks (50). 16 : Siegfried & Roy (48). 17 : Tom Cruise (46). 18: Harrison Ford (44). 19 : Clint Eastwood (44). 20 : REM (44). 21 : Sylvester Stallone (44). 22 : John Grisham (43). 23 : Robin Williams (42). 24 : Robert Zemeckis (42). 25 : Roseanne (40). 26 : Michael Douglas (40). 27 : Bruce Willis (36). 28 : Luciano Pavarotti (36). 29 : Kiss (35). 30 : Charles Schultz (33). 31 : Bill Cosby (33). 32 : John Travolta (33). 33 : Mariah Carey (32). 34 : Tom Clancy (31). 35 : Kevin Costner (31). 36 : Denzel Washington (30). 37 : David Letterman (28). 38 : Metallica (28). 39 : Mel Gibson (28). 40 : Sandra Bullock (25). Précisons que Jerry Seinfeld, onzième, est sur Canal Jimmy tous les vendredis vers 22h en V.O., et que si vous avez le câble, vous seriez impardonnable de rater la série la plus drôle du moment. Précisons également, pour ceux qui ne connaissent pas les noms par cœur, que Michael Crichton est le scénariste de Jurassic Park, entre autres ; que Oprah Winfrey et David Letterman sont des animateurs "à la Dechavanne" ; que Charles Schultz est le créateur de Snoopy ; et que Denzel Washington est aux acteurs noirs ce que Mickey Rourke est au fromage blanc.

MAUVAISES ACTIONS

Les actions d'America Online ont chuté de 10 % lorsque la société a fait savoir qu'elle perdait de plus en plus de clients. La raison est simple : les premiers "gros" serveurs, dont font partie AOL et Compuserve (et dans une moindre mesure, Genie, qui vient d'être racheté à la suite de graves troubles financiers), avaient l'habitude de facturer leurs services à la consommation (à l'heure). Pour lutter, les fournisseurs indépendants récemment apparus sur le marché ont choisi de facturer au forfait : on paye une certaine somme par mois, qui donne un accès illimité pendant cette durée. Et bien sûr, les clients préfèrent cette formule, beaucoup plus économique. Que va faire AOL pour surmonter cette crise ? S'aligner sur les autres et facturer forfaitairement ? Non : lancer une grosse et chère campagne de pub (500 millions de francs) pour garder ses 6 millions d'abonnés et accessoirement en ramener de nouveaux, soit une dépense de 83 francs par abonné. En fait, faut payer pour rester. Fort, non ?

WORMSMANIA

Vous vous souvenez de Worms de Team 17 ? Vous dirigez une équipe de quatre vers et vous devez éliminer quatre autres lombrics de l'équipe adverse avec des armes plus meurtrières les unes que les autres. Fin octobre sortira «Worms, l'intégrale», un pack regroupant Worms, le jeu original et les «add-ons» permettant de jouer en réseau et rajoutant de nouvelles options (générateur de décors, sons, nouvelles armes,...). Tout ça aux alentours de 250 balles.

Dans une publicité Sony américaine, le perso de Crash Bandicoot (dessin animé) va se planter devant le quartier général de Nintendo à Seattle (images réelles), et dit: "Allez, espèce de plombier à la gomme, viens te battre!". Mais il se fait virer par un garde sans que Mario ne daigne apparaître.

mini

SYQUIT

Depuis plus d'un an, SyQuest perd de l'argent ; il se vend 80 % de lecteurs de moins que l'année dernière. Son fondateur et PDG, Syed Iftikar, a démissionné. Il avait créé la boite en 1982 ; tout le monde connait ses cartouches amovibles, à peu près aussi fiables qu'un climatiseur sous les Tropiques en plein été. La société reste en activité et tentera de remonter la pente ; de nouveaux modèles sont annoncés, toujours amovibles, toujours peu fiables, et toujours chers, comme le SyJet, d'une capacité de 1,3 Go, prévu ce mois-ci.

ON N'A
TRUC E
157 pays se réu
à Genève pou
droits d'auteu
projets prélin
de modifier t
qui ont plus d
bouleversem
problèmes qu
les trois proje
permettant d
des données
Photoshop, p
d'enlever le "©
illégal. Ce n'es
téléphonique
passer outre
musique en l'
photocopieus
c'est le bagne
bonnes inten
bonnes, juste
protéger l'asp
en oublie que
l'auteur, c'est
spectateur/le
œuvre. C'est
qu'ont été cr
SACEM à la fi
chercher à re
auteurs, les r
dire quand e
de mettre en
permettant
en séparant
aujourd'hui,
contenu d'un
l'auteur – sa
couverture
disques, les f
plus en plus
leurs morcea
des écrivains
convergent
mi-chemin e
view». Mais v
gérontocrat
bâtard du sh
dans la mesu
ni l'autre ? C
photo peut
ray-tracée?
musique cha
des "reprodu
parler (autre
de leur sono

UNE C
La SGS-Tho
qui seront
semble que
pas les mei
reste encor

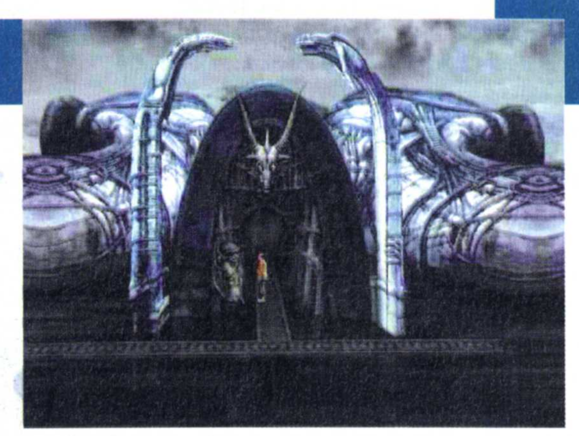
ISBN-8

ON N'A PAS OUBLIÉ UN TRUC EN ROUTE, LÀ ?

157 pays se réuniront en décembre prochain à Genève pour discuter du problème des droits d'auteur sur Internet. Il y a trois projets préliminaires, les trois se contentant de modifier très légèrement les lois actuelles, qui ont plus d'un siècle, alors qu'il faudrait un bouleversement profond pour résoudre les problèmes qui se posent aujourd'hui. Dans les trois projets, on prévoit que les systèmes permettant de passer outre la protection des données deviendront illégaux. Photoshop, par exemple, qui permet d'enlever le "©" sur une image, deviendrait illégal. Ce n'est qu'un exemple. Un répondeur téléphonique devient illégal, puisqu'on peut passer outre la protection d'un morceau de musique en l'enregistrant simplement. Une photocopieuse, je vous raconte même pas, c'est le bagne à vie. Le problème de toutes ces bonnes intentions, c'est qu'elles sont trop bonnes, justement: à force de vouloir protéger l'aspect moral du droit d'auteur, on en oublie que le premier des droits de l'auteur, c'est d'être payé lorsqu'un spectateur/lecteur/auditeur "utilise" son œuvre. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'ont été créés les organismes de type SACEM à la fin du siècle dernier. Au lieu de chercher à respecter le droit moral des auteurs, les ministres feraient bien de leur dire quand et comment ils seront payés, et de mettre en place des structures permettant de facturer à la consommation, en séparant le contenant du contenu, car aujourd'hui, vous ne pouvez pas acheter le contenu d'un livre – ce qu'a écrit l'auteur – sans acheter le papier et la couverture qui vont avec. Idem pour les disques, les films, etc. Mais ça va changer : de plus en plus d'artistes souhaitent publier leurs morceaux directement sur Internet, des écrivains en font autant, tous convergent vers quelque chose qui serait à mi-chemin entre le shareware et le «pay-per-view». Mais voilà : comment expliquer à des gérontocrates séniles ce que pourrait être un bâtard du shareware et du pay-per-view, dans la mesure où ils ne connaissent ni l'un ni l'autre ? Comment leur expliquer qu'une photo peut être composite, numérique ou ray-tracée? Comment leur dire que la musique change, que les samples ne sont pas des "reproductions d'œuvres" à proprement parler (autrement qu'en changeant les piles de leur sonotone, bien sûr) ?

LE RETOUR DES MONSTRES

L'éditeur Infogrames n'en finit plus de nous faire patienter avec la suite de l'excellent Darkseed. Ce jeu dont l'ambiance et le graphisme sont inspirés du travail de Giger (le créateur du monstre des "Alien") s'annonce graphiquement somptueux. À suivre...





COMPLOT COMMUNISTE

Fin août dernier, alors que le débat sur la censure d'Internet faisait rage, des pirates ont lancé une attaque contre le serveur Internet du Département de Justice américain. Ils ont remplacé les logos par "Département d'Injustice", ont rajouté des croix gammées, ont taggé des remarques ironiques sur Clinton et ont rajouté un speech de leur cru sur la liberté d'expression. Il a fallu douze heures pour que le ministère coupe le serveur, et 36 de plus pour le restaurer. Le gouvernement en a profité pour remarquer qu'il s'agissait de fraude et que c'était puni de cinq ans de taule. Ce à quoi les pirates ont répondu trois semaines plus tard en réitérant leur exploit sur le serveur de la CIA, nommée pour l'occasion "Central Stupidity Agency" (au lieu de "Central Intelligence Agency"). Autant dire que les agents américains trépignent de rage.

QUAND LA CHINE CROSS-POSTERA...



Bonne nouvelle de Chine : le nombre d'accès à Internet n'est plus limité et tout un chacun peut y avoir accès. Bon, certes, c'est parce que le gouvernement vient de terminer la mise en place d'une censure qui n'a d'égale que celle de l'inquisition espagnole au XVe siècle (I didn't expect the spanish inquisition !). Certes, le fait qu'il ne se vende que 1,5 million d'ordinateurs par an (un millième du marché !) restreint nettement cette liberté. Mais faut voir le bon côté des choses !

TOP 4

En juillet, aux USA, les ventes de PC Compaq ont dépassé celles de Packard-Bell. C'est la première fois que Compaq est en tête des ventes outre-Atlantique (pour info : le troisième, c'est IBM, et le quatrième, c'est HP).

ZOOWIE

Il s'est vendu 3 millions de lecteurs Zip dans le monde en un an et demi d'existence. Chez Iomega, c'est la teuf.

CE QU'ON PENSE

Selon une étude, 41 % des utilisateurs d'Internet considèrent que la qualité de l'accès est la plus importante pour le choix d'un fournisseur, alors que 29 % seulement considèrent que les services ajoutés sont primordiaux. Ce qui explique la crise actuelle des gros serveurs.

UNE CHANCE AU GRATTAGE

La SGS-Thomson vient de mettre au point une puce anti-piratage pour le DVD. Elle permettra aux films qui seront vendus dans ce format de ne pas être copiables sur des magnétoscopes traditionnels. Il semble que les grands studios hollywoodiens soient réticents à adopter une norme qui ne leur procure pas les meilleures garanties. Cette puce, nommée Macrovision, pourrait les décider à franchir le pas ; reste encore à convaincre les constructeurs japonais et américains de l'efficacité du dispositif.

BN-86130-019-0

News: Michel Desangles, Leo de Urlevan

la vérité est ici...

N'allez pas voir Independance Day : c'est pourri ! N'allez pas voir Independance Day : c'est pourri ! N'allez pas voir Independance Day : c'est pourri ! N'allez pas voir Independance Day : c'est pourri ! N'allez pas voir Independance Day : c'est pourri ! N'allez pas voir Independance Day : c'est pourri ! N'allez pas voir Independance Day : c'est pourri !

ABSTRAIT

Des étudiants allemands ont réussi à s'infiltrer dans les ordinateurs d'une société de Floride par le biais d'Internet. Ils y ont volé des documents importants. Fin août, ils ont demandé une rançon à la compagnie, en précisant que l'argent devait être envoyé à une boîte postale en Allemagne. C'était la faille du raisonnement : la société a porté plainte, la police allemande a fait le pied de grue en face de la Poste jusqu'à ce qu'un complice apparaisse, l'a arrêté, il a dénoncé tous ses complices qui se sont fait arrêter à leur tour. Comme quoi, on a beau être suffisamment intelligent pour pirater des ordinateurs à distance, on peut quand même être assez couillon pour se faire gauler dès qu'il s'agit de sortir dans la rue.



BOSS DE FIN DE NIVEAU

En Allemagne, un cul de jatte a attaqué une banque armé d'un bâton garni de cornes de taureau, assis sur son fauteuil roulant. Il a demandé au caissier de l'argent, puis s'est fait maîtriser presque instantanément. Lors de son arrestation, il clamait haut et fort qu'il voulait conquérir Satan. Un policier a déclaré qu'il avait été placé en hôpital psychiâtrique car les forces de l'ordre le "soupçonnaient d'être un peu dérangé". Dommage que l'émission «La Tête et les jambes» n'existe plus ! Ç'aurait été le candidat idéal...

PAMELA ANDERSON NUE

Si vous aimez les Monty Python, vous devriez déjà posséder un des derniers titres de 7TH Level : «The Quest for the Holy Grail». Si vous aimez Bill Gates, vous devriez posséder "Windows 95" et "Plus!", le add-on, avec les passages secrets et les nouveaux monstres. L'association des deux, ça fait un thème, vous savez, les bureaux configurables qui relookent entièrement votre affreux Windows. Un thème sur les Monty Python qui se trouve également sur http://www.7thlevel.com.



THE NEED FOR SPEED

IBM commence ce mois-ci un test à Chicago auprès de 200 heureux élus, leur fournissant un accès à Internet à 1,5 Mbits, plus de 50 fois la vitesse d'un modem 28.800. Il faut modifier les lignes téléphoniques, mais la modification est transparente pour l'utilisateur : son numéro de téléphone reste le même, et pendant qu'il discute, il peut continuer à utiliser Internet. Ça fait rêver, hein ? Mais soyons réalistes : un ordinateur puissant a déjà du mal à balancer 10 Mbits/seconde sur une prise SCSI, alors s'il doit supporter les demandes de milliers d'utilisateurs connectés qui veulent télécharger le même programme en même temps (au hasard, Netscape 3 ou Internet Explorer 3), vous pouvez toujours courir pour avoir du véritable 1,5 Mbits.

on vous

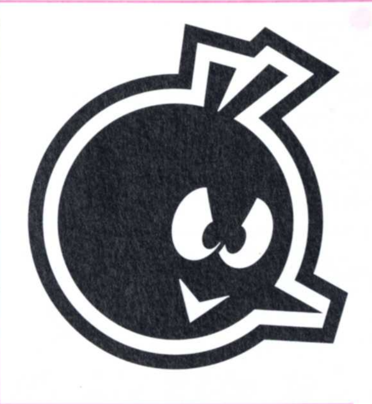
PERSONNE N'EST PARFAIT

David Braben, super-star des programmeurs de jeux, auteur d'Elite, est attaqué par son éditeur, Gametek. Le motif ? Son dernier jeu, First Encounters, était buggé lorsqu'il l'a livré à Gametek ; il était toujours buggé après l'application de divers patches fournis par l'auteur ; il l'est toujours à l'heure qu'il est, et tous les gens qui ont acheté le jeu se sont fait avoir. L'éditeur réclame 7 millions et demi de francs de dommages et intérêts. Espérons que ça marche, ça créerait un précédent qui permettrait peut-être d'attaquer les éditeurs et fabricants d'ordinateurs lorsqu'ils livrent un produit "impropre à l'usage auquel on le destine" (genre, ceux qui font payer les corrections de bugs à l'utilisateur, vous voyez qui je veux dire ?).

DINOSAURE

Le monde informatique est toujours très attentif aux agissements de Nolan Bushnell. C'est indéniablement un farfelu, et à ce titre, on aurait plutôt tendance à prendre ce qu'il dit avec des pincettes. Mais comme c'est le farfelu qui a inventé les jeux vidéo (Pong, c'était lui), on se méfie, on se dit qu'il a peut-être les plans du futur. Régulièrement, Nolan présente un nouveau projet farfelu, que la presse reprend avec un mélange d'incrédulité et de curiosité. Ce mois-ci, il vient d'annoncer qu'il allait fabriquer des machines d'arcade reliées à Internet, bâties autour d'un processeur Pentium équipé de Windows NT. En glissant une pièce dans la machine, on pourra choisir un jeu parmi des milliers, qui sera téléchargé "en un instant" (c'est aux USA, les débits sont plus rapides que chez nous), et jouer contre jusqu'à sept autres adversaires en temps réel. On pourra aussi s'en servir comme juke-box, les morceaux étant stockés sur un serveur distant. Le réseau Internet servira à la fois de moyen de transmission pour le choix du jeu, et de réseau pour le jeu à plusieurs. Ces machines s'appelleront MusicNet et TeamNet et devraient sortir ce mois-ci. En passant, il est prévu qu'on puisse également téléphoner à partir de ces machines qui comporteront un écran tactile facilitant la consultation d'Internet (pendant qu'on y est).

GIROUETTE



3DO change son fusil d'épaule : désormais, la compagnie cherche à vendre sa division consoles, qui l'a fait connaître, pour se lancer dans le marché Internet. Moi, je me souviens bien de ce que disait Trip Hawkins, le PDG, quand il a annoncé la fondation de 3DO. Il voyait que Nintendo et Sega marchaient à mort, il disait : "Les consoles de jeu sont une opportunité énorme. Nous voulons nous concentrer entièrement sur ce marché porteur, les licences de 3DO étant le catalyseur de cette réussite". Aujourd'hui, après un échec cuisant, il déclare : "Internet est une opportunité énorme. Nous voulons nous concentrer entièrement sur ce marché porteur, notre plate-forme multi-joueurs étant le catalyseur de cette réussite". La plate-forme en question, c'est Meridian 59. On lui donne trois ans avant que Trip Hawkins ne décide de cultiver des carottes, ou de partir sur Mars.





TOUT VA TRÈS VITE

Le 5 septembre, AOL annonce qu'il bloque l'envoi de courriers électroniques publicitaires à ses abonnés, afin de les protéger de ce qu'en anglais on nomme "Spam" (qu'on peut traduire par "daube" : dans les deux cas, il s'agit du nom d'un plat devenu péjoratif), c'est-à-dire les mailings de pub. C'est en effet la plainte la plus fréquente de ses abonnés. Le 9 septembre, des compagnies spécialisées dans le mailing électronique portent plainte, arguant que cette décision empêche les clients d'AOL qui le souhaitent de recevoir ces mailings, ce qui est une atteinte au premier amendement de la constitution bla bla bla. Un juge leur donne raison, et interdit à AOL de bloquer les messages. AOL porte l'affaire en appel, et là, faudra attendre un peu pour connaître le résultat parce que l'appel n'est pas encore jugé. En attendant, AOL a décidé de modifier son logiciel en apportant une option permettant aux utilisateurs de filtrer eux-mêmes ce type de message. Ce qui résoudrait le problème, évidemment.

BIEN FAIT

Compuserve, le serveur le plus lent et le plus mal foutu du monde, paye enfin son indolence : 88 millions de francs de pertes au premier trimestre, 150 licenciements, une filiale vendue... Tout comme AOL, il souffre également de la concurrence des petits providers, nettement moins chers. Du coup, changement de cap, Compuserve promet de s'ouvrir plus largement à Internet et de sortir une version 3.0 de son logiciel client (WinCIM) plus rapide. J'aurais préféré "moins buggée".

WE WANT 100% NOW !

France Télécom annoncera des baisses de prix début 97, pour préparer la première étape de la privatisation en avril. Privatisation limitée, puisque l'état conservera 51% des parts.

MAIS COMMENT ILS FONT POUR ALLER SUR INTERNET SANS CLAVIER ?

Sanyo s'apprête à commercialiser au Japon une télé Internet dotée d'une télécommande permettant de consulter à loisir le réseau mondial. Avantage du côté télé : le système PIP (picture in picture) permet de voir la télé sur une moitié de l'écran, et Internet sur l'autre. Prix prévu : environ 5000 F pour une 52 cm, mais il n'est pas prévu de la vendre hors Japon pour l'instant...

oust tout

NICHE

La première arrestation pour "prostitution par le biais d'Internet" a eu lieu ce mois-ci à Chicago. La femme qui a été arrêtée avait une page Web avec ses spécialités et les prix pratiqués. Ce qui est vraiment idiot : si les putes préfèrent bosser tranquillement assises derrière un clavier, il y a des chances que les flics préfèrent les poursuivre également assis derrière un clavier. Attention : la loi de l'évolution des espèces est cachée dans cet article. Saurez-vous la trouver ?

On connaissait les adaptations de films en jeux vidéo au grand dam des joueurs (c'est pas souvent génial). Ces temps-ci, on sent une sorte de démocratisation de nos passe-temps préférés. Là, c'est l'inverse ! Universal Studios vient en effet de racheter les droits du jeu Spycraft, d'Activision. Max Pécas devrait être chargé de la réalisation. Non, là, je déconne.

TIENS, TIENS...

C'est loin d'être fini, l'éditeur attendant de voir de quelle manière évolue le marché avec ce genre de jeux, mais Empire a décidé de faire une suite à Pro Pinball. Miam !

JE M'ESCUSE

Microsoft s'est excusée auprès de la Corée du Sud, car la dernière édition d'Encarta comportait une carte d'Asie qui attribuait au Japon des îles qui sont effectivement en litige entre les deux, mais sous contrôle coréen. La chose sera rectifiée dans la prochaine édition. À mon avis, Microsoft va bientôt monter un département Excuses. Dès qu'il y a le moindre micro-bug quelque part, si Microsoft ne s'excuse pas immédiatement, la presse lui tombe sur le râble en l'accusant de mépriser ses clients, d'avoir une attitude autoritaire et de profiter de son statut de monopole. Pour relativiser les choses, Si Larousse ou Bordas se gourent dans une carte, personne ne les oblige à s'excuser auprès du pays concerné.

CHIPS

36 boites informatiques – non des moindres : Silicon Graphics, Toshiba, VLSI Tech, Sun, Sony... – viennent de former une alliance en vue de développer un nouveau processeur un peu particulier : un "system on a chip". C'est la dernière mode en vogue dans les milieux de recherche : parvenir à condenser en un seul processeur les caractéristiques de plusieurs dizaines de processeurs actuels, par l'intégration de tous les composants habituellement séparés, comme le copro mathématique, la gestion de la vidéo, de la souris, du clavier, les DSP, les copros 3D, etc. Ce besoin est né d'une constatation simple : les processeurs deviennent si complexes et les systèmes si versatiles que plus aucun fabricant n'a la capacité de les créer entièrement. En s'associant et en mettant leurs ressources en commun, les constructeurs pourront fabriquer une super-puce qui intégrera toutes les capacités de traitement et d'entrées/sorties devenues aujourd'hui quasi-obligatoires en informatique. Oui, OK, ça ressemble drôlement au projet MSX (il y a une dizaine d'années, plein de fabricants japonais s'étaient groupés pour créer un standard commun en micro-informatique, le MSX, qui n'a jamais décollé), mais il semble qu'au lieu de chercher le plus petit commun dénominateur, ils soient partis sur l'idée de réaliser le plus grand commun multiple. Bravo, noble idée ; tous nos vœux les accompagnent, teintés toutefois d'une incrédulité blasée.



M'FEREZ 28.800 JOURS

La Birmanie est un état asiatique sous contrôle militaire, en raison des "troubles" qui l'agitent (le même genre de "troubles" qu'en ex-Yougoslavie, si vous voyez ce que je veux dire). Une loi vient d'être édictée, selon laquelle la possession ou l'utilisation d'un modem ou d'un fax sans l'accord préalable de la junte au pouvoir sera puni de 7 à 15 ans d'emprisonnement. Internet est déjà sévèrement filtré (traduisez : totalement interdit), et toute transaction ayant pour objet du matériel informatique doit passer par les fourches caudines de l'armée. Si nous étions Birmans, vous et moi, l'article que vous êtes en train de lire serait rédigé de cette façon : "le pouvoir légitime qui guide notre pays sur les chemins rayonnants d'un avenir radieux vient de mettre fin à la propagande rampante et électronique des ennemis de la liberté". Choisissez votre version.





B942:18

Saluons la mort de la Boston Computer Society, l'un des tout premiers et en tous cas le plus important groupe d'utilisateurs de micro-informatique du monde, fondé en 1977 par Jonathan Rotenberg à l'âge de 13 ans. C'est de là que pendant nos premières années d'informatique, nous les dinosaures, nous parvenait ce qui ne s'appelait pas encore des "freewares". C'est eux qui ont quasiment lancé Apple avec l'Apple I, puis le II, dont le succès a obligé IBM, qui n'y croyait pas à l'époque, à sortir le premier PC. Selon l'un des dirigeants : "la mission consistait à démystifier les ordinateurs. Les ordinateurs sont démystifiés. Mission accomplie, au revoir".

CENSURER OU PAS ?

L'arrestation du pédophile Marc Dutroux en Belgique a conduit les ministres des télécommunications des quinze pays membres de l'Union Européenne à se réunir pour discuter de l'éventuel contrôle d'Internet lorsque la sécurité des enfants est en jeu. Le ministre belge a proposé que ce soient les fournisseurs d'accès qui se chargent de filtrer et de dénoncer les activités illégales ou douteuses. La Grande-Bretagne et la Suède se sont réservées, arguant qu'il y a un grand pas entre la censure et la lutte contre la criminalité. Les Anglais sont partisans d'une auto-régulation d'Internet, à la manière de ce qu'ont fait les sites pornographiques : tous ont adhéré aux systèmes qui protègent les enfants d'un contenu adulte. On se réunira à nouveau en novembre pour discuter des propositions des groupes de travail constitués fin septembre pour étudier la question.

PUTT

Bill Gates a remporté début septembre un tournoi de golf. Pas un vrai, un tournoi de charité. Il a donc remporté le premier prix, qui était "de nouvelles portes pour votre garage". L'organisateur a déclaré: "Oh ben, il doit avoir un garage de, quoi, 36 portes ? Ça va me coûter cher !"

PORTNAWAK

Selon une étude américaine, les ventes de lecteurs DVD ne dépasseront pas les ventes de lecteurs de CD-Roms avant 1999.

RANÇON

Le PDG de Sanyo a été enlevé au Mexique fin août dernier. Deux millions de dollars (dix millions de francs) de rançon ont été versés par la branche-mère japonaise, et Mamoru Konno a été libéré une semaine plus tard. La police est sur les traces des 6 kidnappeurs, connus de leurs services car ils n'en sont pas à leur coup d'essai.



UTOPIA

L'université de Baltimore est en train de développer un projet qui pourrait changer la face de l'informatique. Il s'agirait de louer le temps libre de son ordinateur. Imaginez : pendant la nuit, votre ordinateur ne fait rien. Pourquoi ne pas le laisser allumé pour qu'il puisse effectuer des calculs pour quelqu'un d'autre ? À l'inverse, vous avez une séquence 3D à calculer, et il y en a pour 24 heures. Pourquoi ne pas louer le temps libre à d'autres utilisateurs, et faire calculer votre séquence par autant d'ordinateurs que nécessaire ? Mieux encore : pourquoi ne pas louer spécifiquement du temps à quelqu'un qui possède une carte accélératrice 3D ? Et pour le possesseur de la carte, quel meilleur moyen de l'amortir que de la louer pendant qu'il ne l'utilise pas ? Oh là, pendant que je suis en train d'écrire ça, mon petit lutin personnel me hurle : rêve pas ! C'est une utopie politique. Dans la réalité, tu payes 77 centimes pour louer l'ordinateur des Télécoms le temps qu'il faut pour qu'il te trouve une adresse. C'est ça, le partage, dans la vraie vie. Bonne chance, amis de Baltimore.

SPEEDY MODEM



Olitec présente avec le Self Memory 33600 un fax/modem innovateur et extrêmement intéressant pour ceux qui s'absentent souvent de chez eux. Bénéficiant de 2Mo de mémoire non volatile, vous pourrez recevoir 20 minutes de messages vocaux ou 50 fax même lorsque votre PC est hors circuit. D'autre part, avec un débit de 33600 bauds, l'Olitec fait partie des modems les plus rapides du marché. Un choix qui pourrait être judicieux compte tenu de son prix attractif aux environs de 1500F. Olitec, c'est au 03-83-32-38-46.

on vous dit tou

ARCANE 17

Arcane 17, késako ? Un nouveau jeu ? Perdu. Un livre d'André Breton ? Bingo, mais c'est pas encore là que je veux en venir. Arcane 17 est un groupe qui se produit occasionnellement dans quelques salles. Je vous conseillerai tout de suite d'aller acheter l'album s'il y en avait un. Cherchez pas, y en a pas. C'est à croire que les éditeurs musicaux sont aussi frileux que les éditeurs de jeux vidéo. On ne fait rien pour les mecs qui ont un certain talent, par contre les Ophélie Winter, les World Appart, ça, y a toujours des ronds pour les foutre sur le devant de la scène. La liste est bien entendue non exhaustive. En attendant, s'ils passent à côté de chez vous, éteignez la télé et allez faire un tour pour les voir. On vous en reparlera dès que ça bougera un peu de leur côté.

FIABLE

Selon nos copains DataQuest, spécialistes des prédictions fumeuses, le marché du DVD représentera 20 milliards de francs en l'an 2000. Pourquoi pas 22 milliards, ou 18 milliards ? Ne discutez pas. Ils font les comptes au centime près. Vous n'allez pas vous mettre à douter des Instituts d'Analyse, non ?



EX-MONOLITHE

IBM, après avoir été l'entreprise monolithique que l'on a connue pendant des dizaines d'années, cherche aujourd'hui à se diversifier au maximum. Le jeu vidéo est un de ses principaux centres d'intérêt, témoin l'association récente avec Konami – l'un des plus gros éditeurs japonais – pour développer une nouvelle technologie 3D permettant d'afficher 5 millions de polygones à la seconde, contre dix fois moins aujourd'hui. 5 millions de polygones, ça fait un énorme paquet de Mhz et de Mflops. Peu de chances pour que ça marche sur nos Pentiums actuels.

TOP 1

Qui est l'homme le plus riche des USA cette année ? Selon Forbes, le magazine des milliardaires, c'est toujours Bill Gates, qui possède grosso modo 92 milliards de F. L'homme le plus riche du monde reste le Sultan de Brunei, et je précise pour les incultes que Brunei n'est pas un état arabe mais asiatique, sur l'île de Bornéo (parce qu'à chaque fois que j'en parle, on me répond : "tu penses, ces émirs...". Cela dit, c'est quand même un état pétrolier. Et pour en revenir à Bill Gates, son associé et co-fondateur de Microsoft, Paul "c'est moi qui ait eu l'idée du «\» dans les répertoires, je suis désolé" Allen, est le troisième homme le plus riche des USA).

UNE IMPRIMANTE POUR TOUT LE MONDE

Ce mois-ci, pour la 172ème fois, quelqu'un a eu l'idée d'utiliser son imprimante couleur et son scanner pour fabriquer des faux billets. C'est un étudiant égyptien de 20 ans, il en a tiré pour environ 2 millions et demi de francs en livres égyptiennes, et s'est fait gauler immédiatement. Ça ne marche jamais parce que ça n'est pas ressemblant du tout, le papier n'est pas le même, les couleurs ne sont pas fidèles, la résolution n'est pas suffisante, et en général les faussaires sont démasqués dès le premier billet écoulé ; là, le pauvre étudiant n'a même pas eu le temps de passer par cette étape, il s'est fait dénoncer avant. Vous imaginez, le jour où un type parviendra à écouler effectivement plusieurs millions en faux billets, la pub que ça fera pour le fabricant de l'imprimante?

L'ESPION DE MICKEY

Un ingénieur engagé par Disney pour espionner les attractions des parcs concurrents vient de dévoiler le pot aux roses. Steven Elliott a essayé toutes les attractions de tous les parcs du monde plusieurs fois, équipé d'un accéléromètre qui enregistrait la gravité, l'angle et l'accélération de son corps pendant tous les parcours. Selon lui, le Space Moutain d'Eurodisney a été créé en mélangeant les données de dizaines d'autres montagnes russes. Disney a déclaré que ça faisait partie du business, et qu'en conséquence le silence de rigueur serait observé sur cette affaire.



PACKAGING

A partir de janvier prochain, le fameux logo "Intel Inside" va connaître un bouleversement sans précédent dans l'histoire des logos : il comportera désormais une petite touche colorée rappelant à la fois l'arc-en-ciel et les couleurs de Windows 95. Ceci pour bien mettre en avant le bouleversement sans précédent qu'apporte la technologie MMX aux Pentium : une accélération foudroyante de plus de 20 % sur tout ce qui est multimédia, affichage de séquences vidéo, etc. MMX, c'est le bout de zigouigoui qui sera intégré dans le P55C, la prochaine version du Pentium. Hein ? Vous trouvez que ça ressemble drôlement aux DX des 486 ? Vous avez raison, ça n'est que ça. Mais pour des raisons commerciales évidentes, Intel va essayer de faire passer le message qu'il s'agit d'une nouveauté révolutionnaire, d'un saut quantique, d'un nouveau visage de l'informatique, d'un changement de cap promettant des lendemains qui chantent, d'une totale remise en cause de l'informatique de grand-papa. Alors que ça n'est qu'un petit coprocesseur intégré au processeur principal. Eh oui, le logo et le slogan font la vente, comme l'habit fait le moine.

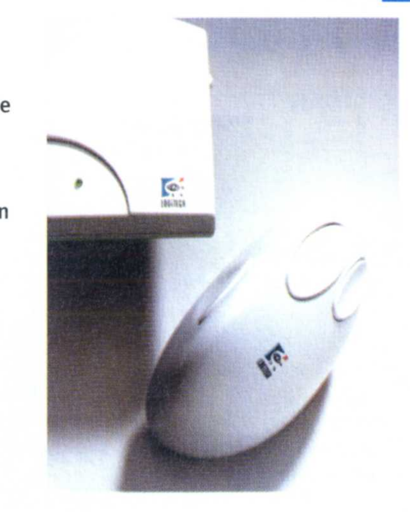


BOUGEZ-VOUS

Andrew Groves, grand patron d'Intel, fait une constatation sombre mais réaliste : "Internet élimine les intermédiaires. Aujourd'hui, au lieu d'un vendeur, ou même d'un simple interlocuteur au téléphone, vous pouvez aller vous-même consulter des bases de données et placer des commandes. Si j'étais businessman, je me dépêcherais de transformer mes forces de vente en bases de données consultables à distance. Mais si j'étais un de ces intermédiaires qui vont perdre leur travail, je prendrais mon sort en main. Votre carrière, c'est un business individuel. La compétition est aussi dure que dans le vrai business".

UNE SOURIS SANS QUEUE

La Cordless MouseMan Pro de Logitech va enfin rendre les mouvements avec sa souris bien plus souples. Souris sans fil avec une transmission parfaite (utilisant la technologie radio et non l'infrarouge) jusqu'à deux mètres et fournie avec un logiciel offrant de nombreuses fonctions, la Cordless MouseMan Pro est proposée aux alentours de 430 F. Logitech France, c'est au 01 45 54 03 05.



on vous dit tout

CAERBANOGG

En février dernier, un prêtre écossais qui assistait à un forum sur la généalogie en direct sur Internet a déclaré qu'il sentait venir une crise cardiaque. Il a eu le temps de taper son adresse, les autres participants ont appelé les secours, et il a été sauvé. Ce mois-ci, un double amputé américain participait à un tournoi d'échecs sur Internet grâce à un "joystick buccal" lui permettant de taper des lettres; il a senti venir des troubles respiratoires, a là encore eu le temps de taper son adresse et les secours sont arrivés à temps pour l'emmener à l'hôpital. Drôlement bien, non ? D'ailleurs, moi-même, je... Je... Au sec... 65 rue du général Foy, 75017 Paris... Arghhhhhhhhhh

JEU!

Qu'arrive-t-il à votre correspondant ?



LA LANGUE FRANÇAISE EST TRÈS RICHE

Mais jusqu'où va-t-on aller dans la course au matériel, et aux nouveaux mots ? Il y a quelques mois de cela, seuls les microprocesseurs se devaient d'être plus performants. Mais, maintenant (est-ce depuis l'arrivée de ouindause quatre vinquinze ?), n'importe quel hors-dine-à-teur nécessite un cyste-aime branche et joue, un cédérom huit ixe, un rectangle vert alu électronique pécéhi, un rectangle vert alu électronique est-ce C, est-ce I? et bien d'autres éléments. Il est vrai que les systèmes ont évolué : nous n'en sommes plus aux " codes d'instructions symboliques pour débutants ", ce que certains appelaient dans le temps le "basique". La démocratisation de l'informatique était nécessaire et c'est pour cela que des nouvelles normes sont apparues. Mais les normes en entraînant d'autres, les techniques évoluant, de nouveaux termes apparaissent sans cesse. Bientôt, les termes dévédérom, rectangle vert alu électronique dédié à l'accélération de l'affichage d'objets en volume dans un espace ixigrequezed, pleuguine de naitsquèpe ne vous seront plus étrangers. Pour un avenir plus clair, plus simple, vous pouvez consulter une liste des termes qu'il faut employer sur : hashtétépé, deux points, deux barres obliques se dirigeant vers le haut, doublé vé double vé double vé point culture point éfere, barre oblique se dirigeant vers le haut, culture, barre oblique se dirigeant vers le haut, dégé ellef, barre oblique se dirigeant vers le haut, eifelle, ixicu, uheu point hashté aime.



RÉGIME

IBM continue à dégraisser ses effectifs. Ayant licencié près de la moitié de ses employés en dix ans, la situation financière est meilleure, et ce ne sont plus des licenciements qui sont proposés aujourd'hui, mais le choix entre une bonne prime de départ et le recasage dans une autre branche de la société. Au moins, ça a le mérite d'être élégant.

UPGRADE

La version 97 du Petit Larousse est résolument avant-gardiste; on y trouve les "mots nouveaux" suivants: cliquer, pirater, naviguer, surfer, internaute, cybernaute... Plus polémique, le dictionnaire Hachette propose "wonderbra", "panini" et "pay per view". Bientôt, ils vont nous mettre "coca-cola", "P55C" et "fuck you, mothafucka".

N'ACHETEZ PAS L'AMBULANCE

Mettons fin aux rumeurs: non, IBM n'a pas l'intention de racheter Olivetti, qui est au plus mal. Pourquoi? Parce qu'il est au plus mal, on vient de vous le dire!

LE DÉBIT AMOUREUX

Début septembre, IBM, Seagate et quelques autres fabricants de disques durs se sont mis d'accord sur le standard appelé à remplacer le SCSI. Le bébé s'appelle FC-EL (pour Fiber Channel Enhanced Loop), il hérite de la sécurité de papa IBM et de la rapidité de maman Seagate : on annonce 160 à 640 Mbits/seconde, soit 80 Mo de données chaque seconde, soit 40 fois ce qui se fait actuellement ! Restent deux obstacles avant que vous ne puissiez atteindre ces vitesses : primo, IBM et consorts doivent présenter le projet à l'ANSI, l'organisme qui ratifie les standards, dans les deux mois ; après quoi l'ANSI prendra son temps pour juger. Deuxio, aucun produit ne sera fabriqué avant 1999. Peste. De toutes façons, le fruit est trop vert, bon pour les goujats, et qu'en ferait-on, de toute cette vitesse, hein?

ENFIN UN QU'EST D'NOT'CÔTÉ

Le docteur Phil Evans, chercheur britannique, a déclaré que jouer aux jeux vidéo augmente la pression artérielle, améliorant ainsi le fonctionnement du système immunitaire. "Pas d'optimisme prématuré", a-t-il ajouté. "L'effet ne dure que quelques minutes, et il est normal que la pression artérielle augmente et diminue plusieurs fois par heure. Son rôle est de réguler, il est donc normal qu'elle varie. En tous cas, ça prouve que le stress qu'on éprouve en jouant aux jeux vidéo n'est pas mauvais pour l'organisme, au contraire. À condition que ce soient des séances de durée raisonnable."



ADD-ON POUR DUKE

Apogee est en train de fignoler un nouveau chapitre pour Duke Nukem. Ce ne sont pas simplement 11 niveaux supplémentaires, mais quelques options en plus. Une nouvelle arme, par exemple. Imaginez Duke armé d'un laser à micro-ondes. L'ennemi chauffe... et explose. Deux nouveaux ennemis, un nouveau boss, 11 nouvelles musiques, plus de filles, voilà le programme. D'autre part, cet add-on "devrait" contenir 2 thèmes pour "Windows 95 Plus !". On attend ça avec impatience.

SNAPPY : CAPTURE SUR PC

Ce petit boîtier magique vous permet de capturer toute image issue d'un appareil PAL comme le magnétoscope, votre console de jeu, votre caméscope voire la TV. Pour un prix avoisinant les 1600 F, vous pourrez retoucher toutes vos captures avec les deux softs fournis : Photo Editing et Morphing. Bref, si vous avez envie de voir votre tête dans le bureau de Windows 95, le Snappy de Logitech vous conviendra parfaitement. Logitech France a un téléphone : 01 45 54 03 05.



CÉDÉRØM

Le Petit Robert vient de sortir sur CD-Rom. Moins cher que le Grand Robert (750 F au lieu de 5000), il offre une nouveauté amusante : les 9000 mots de la langue française dont la prononciation présente des problèmes sont lus à haute voix par le logiciel. Ça évite les imbroglios [ëbRóljo].

20/20

Juste avant la rentrée des classes, aux USA, dans le New Jersey, au début du week-end, un proviseur s'aperçoit que les dossiers de ses élèves qui doivent changer d'établissement n'ont pas été transmis en temps et en heure. Il faut absolument les faire parvenir aux collèges concernés avant le lundi matin huit heures. Or, les dossiers en question sont sur l'ordinateur de l'école, protégés par un mot de passe, et personne n'a le mot de passe. L'administrateur est parti pour huit jours, c'est le seul qui peut faire quelque chose, impossible de le joindre. Qu'a fait le proviseur? Honteux, il a demandé à un gamin connu pour ses dons informatiques de déplomber le système de sécurité du collège. Celui-ci s'est exécuté en un peu moins de 24 heures, tout en exigeant d'être payé 125 F de l'heure. Résultat : il a trouvé le mot de passe, les dossiers ont été envoyés, il a touché 3000 balles et le proviseur flippe parce qu'il vient de réaliser qu'un gamin doué était capable de s'infiltrer comme il voulait dans le système informatique. C'est le revers de la médaille.

VGCKK

Mitsubishi et Sega s'associent pour développer des jeux vidéo online. Leur filiale s'appelle Virtual Game Center KK et les premiers services seront lancés au Japon l'an prochain.



WINDOWS LIMITED

Microsoft travaille à une version réduite de Windows, nommée Windows CE, destinée à des assistants digitaux portables, comme le Newton d'Apple. HP, Casio, Philips et NEC, entre autres, se sont déjà proposés pour fabriquer la machine qui accompagne l'OS. Elle sera dépliable, avec un écran noir et blanc d'un côté et un clavier de l'autre, et aura la forme d'un coquillage lorsqu'elle sera fermée. On attend les premiers exemplaires pour l'année prochaine, à un prix d'environ 2500 balles.

ON A BIEN LE TEMPS

Bill Clinton est bien embêté pour lutter contre la drogue : selon une étude du centre de lutte contre la drogue de l'université de Columbia, les parents qui ont consommé du haschich ou une autre drogue lorsqu'ils étaient jeunes trouvent normal que leurs enfants essayent à leur tour. Et ceux qui ont essayé une ou deux fois en passant, sans devenir de véritables consommateurs, supposent que leur progéniture en fera autant. Et seulement un tiers de ceux qui n'ont jamais rien consommé sont sûrs que leurs enfants n'en prendront pas. Aux USA, la lutte contre la drogue est beaucoup plus complexe qu'ici, car les cigarettes et certains médicaments sont considérés comme des drogues. Ainsi, la fameuse Heidi Fleiss, tenancière d'un établissement de call-girls pour le tout-Hollywood, a-t-elle été contrainte d'effectuer une cure de désintoxication car elle utilisait régulièrement du Valium. Une jeune fille de 12 ans a été virée de son école pour possession – sans utilisation – d'un cachet d'amphétamine, destiné à la doper lors d'un examen, et qu'elle avait eu peur d'utiliser au dernier moment. De plus, on peut aujourd'hui commander certaines substances illégales par Internet, pour peu que l'on connaisse la désignation chimique de ces produits. Or, les USA cherchent à imposer au monde une vision d'Internet basée sur l'économie de marché, ce qui exclut toute forme de censure ou de restriction. Peut-on à la fois réguler et déréguler? La réponse attendra le prochain mandat de Clinton.

AUGURE

Heart of Darkness, de Virgin, ne verra pas le jour (ou la nuit) sur PC-CD avant l'an prochain. L'équipe française qui le développe, Amazing Studios, est en retard (on en est à plus de quatre ans de développement, entrecoupés d'hésitations et de négociations). Plus aucune date n'est annoncée. C'est amusant, Virgin adopte exactement la même attitude que lorsqu'on veut faire bouillir de l'eau rapidement, on fait semblant de ne plus s'intéresser à la bouilloire pour accélérer le processus.

GT AGRESSIVE

GT Interactive, qui publie Duke Nukem 3D aux États-Unis, a attaqué MicroStar, petit éditeur qui commercialisait un CD nommé "Nuke it", contenant des niveaux supplémentaires et des cheat codes pour Duke. Gagné : un juge a ordonné que tous les exemplaires restants soient retirés de la vente. Microstar espère pouvoir le ressortir sous une autre forme, ou plutôt avec un autre titre. GT Interactive réclame pour sa part, comme dédommagement, la totalité des bénéfices réalisés sur ce CD. S'ils décident d'ouvrir la société en bourse, investissez chez eux. Ils ont l'air aussi pointilleux que Bill Gates, et en business, c'est une tactique qui marche plutôt bien.



on vous dit tout

ZÈLE

L'ASCAP, équivalent américain de la SACEM, a envoyé cet été à 7000 camps de vacances une circulaire précisant que les morceaux chantés au coin du feu devaient faire l'objet d'une redevance au même titre qu'un morceau passé à la radio ou à la télé. Le montant de cette redevance allait de 400 à 1300 F par an et par camp. Une association de camping américaine a porté l'affaire devant les médias qui en ont fait leurs choux gras ; Shaquille O'Neal, le célèbre basketteur, a même proposé de payer d'avance dix ans de droits pour que le camp de jeunes filles scouts d'à côté ait le droit de chanter ce qu'elles veulent. Finalement, l'ASCAP s'est excusée en disant que seuls les organisations de vacances commerciales seraient assujetties à cette redevance.

www.INFONIE.com

Le service en ligne multimédia tout en français

COCORICO

Infonie, premier service familial français, ne marche pas fort : le prix de l'action a été divisé par 3 en six mois, et la société a enregistré 47 millions de francs de pertes dans le même laps de temps. Comme quoi on est capables de faire aussi bien que les Américains.

Y' EN A AU MOINS DEUX QUI SONT CONTENTS

Delphine vient de signer un contrat de distribution hors Europe avec BMG.

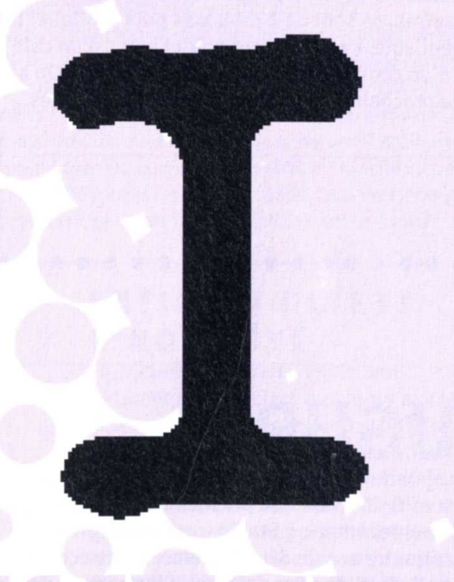
MON JAUNE AMI

Encore un impair de Microsoft. Le logiciel qui permet de saisir les idéogrammes traditionnels dans la version chinoise de Windows 95, et qui travaille par anticipation, affiche de temps en temps des messages insultants, comme "chinois bandits" ou "restez sur le continent", ce qui est ironique lorsqu'on sait que le logiciel en question a été écrit par des taïwanais. Excuses de Microsoft, envoi d'une version corrigée, fin de l'incident. Ouf.



LA DEUXIÈME CHUTE DU MUR

La revanche de Deep Blue contre Kasparov aura lieu du 3 au 10 mai prochain à New York. En février dernier, Kasparov avait arraché la victoire par trois jeux contre un et deux nuls, en confessant que ç'avait été aussi dur que dans un véritable match de championnat. Lorsque l'ordinateur gagnera, il faudra bien considérer, pour ménager les susceptibilités, que les échecs ne ressortent pas de l'intelligence, puisque l'ordinateur est meilleur que l'être humain dans ce domaine. Continuera-t-on à y jouer malgré tout, si ce n'est plus un jeu "intelligent"?



POUVOIR D'ACHAT

Vous connaissez les cartes à échanger et à collectionner, genre Panini ? Topps, un éditeur américain, vient de sortir les premiers CD-Roms à échanger. Comme les cartes montraient la photo d'un footballeur, les CD-Roms contiendront 90 minutes d'extraits de matches du footballeur, avec sa bio, ses statistiques, etc. On peut supposer que les gamins américains sont beaucoup plus riches que nous, parce que ces CD-Roms sont vendus 100 F pièce. Bientôt, les billes en platine irridié pour richos : 800 F la bille, 2500 le calot (agate, boulard, etc).

LES FILONS S'ÉPUISENT VITE

Pour la première fois cette année, l'industrie mondiale des semi-conducteurs est en déflation : la demande est inférieure à l'offre. Chaque fois que 100 semi-conducteurs sont vendus, 90 autres sont commandés. Vous en avez probablement remarqué les effets, avec la baisse spectaculaire du prix de la RAM (divisé par cinq en un an !). L'équation est simple : moins on achète, moins c'est cher. C'est-à-dire que si on parvenait, nous les consommateurs, à boycotter TOUS ENSEMBLE les produits informatiques, ceux-ci verraient leur prix s'effondrer. Tout le monde est d'accord ? Bon, ben on commence tout de suite, alors.

PASSIONNANT

Bluebyte a déménagé.

INTERNET DUTY FREE

Le conseiller en télécommunications de Clinton, Ira Magaziner, vient de dévoiler une partie de sa stratégie concernant Internet. Il souhaite éviter toute main-mise du gouvernement sur les transactions commerciales qui passent par le biais des réseaux, pour favoriser l'éclosion rapide d'une économie de marché. Or, qui dit économie de marché, dit marché; et il faudra pour en développer de nouveaux permettre à des pays qui sont technologiquement en retard de sauter dans le train en marche. Le seul problème, c'est que pour l'instant, les pays en retard, quand on leur fournit Internet, ils commencent d'abord par en censurer les accès ou par le bloquer totalement, à cause de bêtes raisons politiques ou religieuses. Il faut donc trouver une arme commerciale pour imposer Internet au monde entier. Sa proposition : en faire une zone duty free, exempte de TVA ! Eh ! Ira ! Super bonne idée ! Vas-y, à donf ! Ne les lâche plus ! Internet en duty free ? Quand ils veulent ! C'est probablement notre seule opportunité de remettre tous les principes commerciaux actuels à plat et de recommencer à zéro sur le plan mondial, au lieu de chercher à harmoniser des systèmes archaïques et contradictoires comme on le fait aujourd'hui.





LA 3D PLEIN LES MIROS

Avec deux bundles à moins de 2000F, Miro s'attaque au marché des cartes 3D destinées aux joueurs purs et durs. La MiroMedia Gamer Set est composée de la MiroMedia 3D, carte accélératrice 3D et les lunettes 3D MiroMedia 3D Fanatix. Le second bundle prénommé MiroMedia Aventure Set propose en plus la MiroMedia Surround qui agrémentera votre PC d'un son Dolby Surround Prologic. À noter qu'on peut acheter la MiroMedia 3D seule pour environ 1000F et la MiroMedia Surround pour environ 700F. On peut appeler Miro Computer Products au 01-46-12-03-12.



LE SCORE LE PLUS GRAND

Score Games a ouvert un nouveau magasin depuis le 27 août. Vous pourrez y trouver tout ce qui a fait le succès de cette chaîne de boutiques : une surface immense (900 mètres carrés) et plus de 100.000 jeux à disposition. Bien entendu, tout n'est pas consacré au PC et les consoles ont aussi la part belle.
Vous pourrez y revendre vos consoles ou faire un tour sur Internet grâce aux bornes à disposition de la clientèle. Tiens, et si je donnais l'adresse ? C'est au 6, rue d'Amsterdam, 75009 Paris. Confondez pas avec les cinémas d'à-côté.

PUSHING THE ENVELOPE

Motorola, Rockwell, US Robotics et quelques autres fabricants de modems laissent entendre que contrairement à ce qui avait été annoncé, 33,6 Kbds n'est pas la limite absolue que l'on peut atteindre sur une ligne de téléphone classique. Et dès l'année prochaine, il faudra remettre la main au portefeuille pour se payer des modems 56.000 bauds.

on vous dit tout

HTTP://ALLO.MAMAN?

IBM développe actuellement un téléphone cellulaire équipé d'un disque dur de 100 Mo, d'un écran LCD et d'un modem, le tout permettant de se balader sur Internet pendant qu'on est au volant de sa Mercedes. Ça m'intéressera quand ça sera vendu avec le casque virtuel 3D et que j'aurai une Mercedes.

COUNTDOWN RE-BEGINS NOW

Après être resté bloqué un bon moment, le compte à rebours précédant la sortie de Alerte Rouge - est-il besoin de dire que c'est la suite de Command and Conquer - s'est enfin débloqué. À l'heure où j'écris ces lignes, il reste 40 jours, 1 heure, 14 minutes et 1 seconde avant l'apparition de ce jeu chez tous les revendeurs. Vous avez du bol, vous qui lisez ces lignes : il ne vous reste, au pire qu'une petite quinzaine de jours d'attente. Vous voulez être tenu à la minute près de l'évolution de la situation ? Ça se passe chez http://www.westwood.com.

ÉCRAN PLASMA

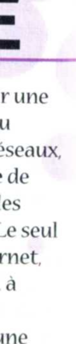
Sony vient de présenter au Japan Electronics Show son premier modèle d'écran Plasmatron. C'est un LCD à plasma qui mesure 62 centimètres de diagonale pour 13 cm d'épaisseur totale. Le tuner est séparé, afin de minimiser l'épaisseur de l'écran, qui est flanqué d'une paire d'enceintes au néodynium. Je ne sais pas ce qu'est le néodynium, mais à mon avis, ça doit avoir un rapport avec la navette spatiale, ou peut-être la biotechnologie. Avec un nom comme ça, je suis sûr que le son est bon. Le Plasmatron peut être utilisé comme moniteur informatique, mais il faudra quand même compter dans les 40.000 balles. Ouch.

CL*NT*N ET LE CR*PT*G*

Bref rappel sur la situation du cryptage des données aux USA. Pour l'instant, l'export et l'utilisation d'algorithmes de cryptage utilisant des codes supérieurs à 40 bits (plus le code est long, plus il est difficile à pirater) sont interdits par la loi. Cette loi n'arrange pas les grosses sociétés informatiques qui, à des titres divers, ont besoin d'exporter des produits capables de crypter des données : Netscape et Microsoft à cause de la confidentialité des transactions commerciales sur Internet ; IBM, Apple et beaucoup d'éditeurs de logiciels parce que leurs clients exigent que leurs données soient protégées. Le gouvernement est donc contraint de faire évoluer les choses mais tient à préserver ses prérogatives, à savoir la faculté de pouvoir décrypter n'importe quoi pour contrôler le terrorisme, le banditisme, etc.
Il y a deux ans, l'administration Clinton a proposé de créer un principe de cryptage permettant aisément aux agents du FBI de décrypter un fichier quel qu'il soit, grâce à une sorte de "passe-partout" logiciel. Suite au tollé des associations veillant aux libertés individuelles, le procédé a été refusé. Le mois dernier, le gouvernement a modifié sa proposition de la manière suivante : désormais, les algorithmes pourront utiliser des codes de 56 bits (toujours pas les 60 recommandés par les experts informatiques, la limite de l'inviolabilité), à condition que les sociétés fournissent au FBI, sur requête expresse d'un juge, les clés du cryptage. La différence, c'est que le FBI devrait maintenant passer par une décision de justice pour obtenir le code, et ce au cas par cas ; ce code de décryptage ne serait plus détenu par le gouvernement mais par les sociétés commerciales qui ont créé l'algorithme. En l'occurence, IBM, Microsoft et HP ont déjà annoncé respectivement SuperCrypto, CryptoAPI et Internet Crypto Framework, qui sortiront si ce dernier projet de Clinton est voté. On vous tiendra au courant.

sexe, drogue et internet !

Qu'est-ce qu'ils ont, nos journalistes préférés, en ce moment ? Ils klonquent ou ils continuent à faire comme ils ont toujours fait ? Je ne sais pas si vous les avez regardés en ce moment, ou plutôt entendus, mais ça devient inquiétant. A les écouter, on a l'impression qu'Internet est responsable de tous les maux. La violence à l'école, c'est Internet ; les jeux où l'on bute des mômes dans une cour de récré, c'est Internet (d'ailleurs, on ne sait jamais si le jeu est shareware, si c'est sur CD ou disquette etc.), les bombes, c'est Internet, les pédophiles, c'est Internet. Si on suit leur progression, les Corses auront trouvé la recette de leurs explosifs sur Internet et la mairie de Bordeaux aurait pété à cause d'Internet. Aucun n'explique ce qu'est vraiment Internet (et pas un seul ne dit que c'est LENT). Ils préfèrent faire du sensationnalisme tant et si bien que les gens croiront qu'en l'interdisant, on sera débarrassé à la fois des bombes, des corses, de Dutroux, du chômage, des jeux vidéo, de la peste, du choléra, de l'inflation, des huissiers, des banquiers, des militaires, du trou de la sécu, des grèves, des Maliens, des manifestants, de Juppé, de Debré - non j'exagère, bref de tous les cataclysmes de la planète. Oui, c'est ça, pour plus de liberté, supprimons Internet ! Ah, merde, c'est l'inverse.



BLOC-NOTES

Difficile de faire des intros de rubriques ce mois-ci. C'est pas Noël, c'est pas les vacances et pour une rubrique comme celle-ci, alimentée en partie par les éditeurs, c'est plutôt calme. Les jeux dont les éditeurs ont annoncé la sortie pour le mois de septembre ne verront le jour qu'à Noël. Rigolez pas, c'est sûrement vrai. Vous retrouverez donc à peu de chose près la liste des dates de sortie de ce mois-ci dans le prochain numéro. C'est déjà Noël. Allez, joyeux Noël ! Bonne année ! Jingle Bells ! Joyeuses Pâques ! Non, ne dramatisons pas...

Les sorties à prix réduit

Vous devriez loucher de ce côté-là aussi à l'occasion des fêtes de Noël. Imaginez ! Pour le prix d'un jeu, vous en avez trois, voire quatre ! Pour plus d'informations, jetez un coup d'œil sur le dossier des jeux "budget" dans le numéro que vous tenez entre les mains.

- **EF 2000** (Ocean)
- **X-COM Compil** (Microprose)
- **SPACE QUEST VI** (Sierra)
- **KING QUEST VII** (Sierra
- **LARRY VI** (Sierra)
- **LAST DYNASTY** (Sierra)
- **SHIVERS** (Sierra)
- **LOST EDEN** (Virgin)
- **WITCHAVEN II** (Eidos)
- **JOHNNY BAZOOKATONE** (Eidos)
- **CYBERIA** (Acclaim)
- **DESCENT** (Interplay)
- **WARCRAFT** (Acclaim)
- **DUNGEON MASTER II** (Interplay)
- **MORTAL KOMBAT TRILOGY** (GT)

Les meilleures ventes du mois dernier

Ben dis donc ! Avec tout le battage médiatique autour de Quake, il n'arrive que dixième. Les éditeurs doivent s'en mordre les doigts ! On constate, grâce à la liste qui suit, que deux des titres qui y figurent sont "budget". Ben oui, la récession ma pauv' dame. Et pis, ce sont des super-jeux quand même !

- 1 - GRAND PRIX II
- 2 - WARCRAFT II
- 3 - DUKE NUKEM 3D
- 4 - Z
- 5 - WING COMMANDER III (budget)
- 6 - CIVILIZATION II
- 7 - LBA CLASSICS
- 8 - THE SETTLERS II
- 9 - COMMAND & CONQUER
- 10 - QUAKE



Les jeux que vous attendez à mort

Puis-je me permettre quelques commentaires sur le classement ? Heart of Darkness est sorti de la liste ! Je trouve ça extrêmement rigolo. De là à imaginer que le jeu sortira dans l'indifférence générale... non, faut pas exagérer ! D'autre part, je m'en suis aperçu en épluchant les bulletins et en les saisissant, à part ces dix titres, quelques-uns sont un peu à la traîne, mais après, plus rien. Ça, c'est un peu inquiétant ; ça veut dire qu'on va tous jouer à la même chose ces prochains mois.

- 1 - RED ALERT
- 2 - LAND OF LORE ii
- 3 - PHANTASMAGORIA II
- 4 - PANDORA DIRECTIVE
- 5 - TOMB RAIDER
- 6 - DUNGEON KEEPER
- 7 - LBA II
- 8 - SCREAMER II
- 9 - DISCWOLRD II
- 10 - STARCRAFT II

Les sorties prévues d'ici la fin décembre

Les off des ren en

té-là aussi

eu, vous
Pour plus
d'œil sur
dans le
les mains.

dos)

lay)
' (GT)

entaires
est sorti
t rigolo.
ns
s
aperçu en
sant, à
un peu à
est un
tous
mois.

Les sorties prévues d'ici la fin décembre

Les hits prévus sont annoncés officiellement. A'y'est ! Ça va en faire, des bons gros numéros pour PC Soluces remplis d'astuces, de guides et de soluces en tout genre.

- LEISURE SUIT LARRY VII (Sierra)
- RAMA (Sierra)
- LORD OF THE REALM II (Sierra)
- PRIVATEER II (E & A)
- FIFA '97 (E & A)
- CLANDESTINY (E & A)
- ARMORED FIST II (Novalogic)
- SWIV 3D (Funsoft)
- TOONSTRUCK (Virgin)
- C&C RED ALERT (Virgin)
- LANDS OF LORE II (Virgin)
- DUNGEON KEEPER (E & A)
- MAX (Interplay)
- AD&D BLOOD & MAGIC (Interplay)
- DEATH RALLY (GT)
- 9 (GT)
- SPQR (GT)
- SCORCHER (GT)
- CREATURE (Warner Interactive)
- FLYING CORPS (Empire)
- WATERLOO (Empire)
- DIABLO (Wizard)
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II (New World Computing)
- MAGIC THE GATERING (Microprose)
- FABLE (Telstar)
- G-NOME (7th Level)



Les jeux que vous préférez

Ouh la la ! L'entrée fracassante de Settlers II dans le top ! Faut dire que je viens de m'y mettre aussi et c'est vraiment fabuleux : bonne durée de vie, très beau... Ça me donne envie d'arrêter d'écrire ce texte et de rentrer chez moi, tiens !



1 - DUKE NUKEM 3D
2 - WARCRAFT II
3 - COMMAND & CONQUER
4 - QUAKE
5 - LANDS OF LORE
6 - SETTLERS II
7 - DUNE II
8 - LBA
9 - PHANTASMAGORIA
10 - RAYMAN

coupon à découper où à recopier et à retourner à :
PC SOLUCES - Bloc-Notes, 92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville: ....
Âge : .... Micro : ....

(répondez aux questions suivantes en lettres majuscules, les coupons illisibles seront comptés comme nuls.)

Mes 5 jeux préférés, pour le hit-parade des lecteurs, sont :
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Le jeu que je préfère et auquel j'ai joué pendant des heures :
....

Le jeu dont j'attends la sortie avec impatience, je n'en dors plus la nuit :
....

Les derniers jeux que j'ai achetés sont :
1) ....
2) ....
3) ....

J'aimerais que vous publiiez des aides pour les jeux suivants :
1) ....
2) ....
3) ....

PC7 écrivez droit, svp !



L'OCCASION TRONE SANS COMPLEXE À COTE DU NEUF.

Le marché

Neuf, budget ou occasion ? Le neuf, vous connaissez : les boîtes de jeux sont en première ligne dans les rayonnages des boutiques spécialisées. Les jeux "budget", vous les découvrez de plus en plus car ils semblent être le nouvel Eldorado des éditeurs (voyez d'ailleurs à ce sujet le dossier que vous a concocté notre spécialiste, dans ce même numéro). Mais les jeux d'occasion, avez-vous déjà essayé ?

On peut tout acheter en occasion : des cuisines, des bombes, des petites culottes… et même des jeux d'occasion. Ce marché n'est pas nouveau puisqu'il existe depuis les débuts de l'informatique grand public. À cette époque, les jeux étaient principalement importés et la faible concurrence permettait tous les abus dans les prix : ce terrain fut des plus favorables au marché de l'occasion qui connut un fort succès (marrant, j'ai l'impression d'être Oncle Paul racontant la vie aux temps glorieux de la préhistoire informatique).
Les choses ont bien changé depuis : les dinosaures sont au cinéma et les jeux sont plus nombreux et moins chers. Ainsi, on trouve maintenant de très bons jeux comme Duke Nukem 3D ou Warcraft 2 à moins de 300 francs grâce aux fortes ventes et à une politique commerciale agressive. Comme si la baisse des prix du neuf ne suffisait pas, il faut maintenant que s'en mêlent les gammes "budget" qui, pour environ 100 francs, proposent les meilleurs jeux un an ou deux après leur sortie.
Dans ces conditions, les jeux d'occasion sont-ils encore intéressants ? La réponse des boutiques spécialisées est unanime : c'est un marché qui tourne bien et qui serait même en plein essor, comme en témoignent d'ailleurs les nouveaux magasins qui s'ouvrent dans toute la France. Alors quelles sont les raisons de ce succès ?, peut-on se demander, quel est l'intérêt pour les joueurs ?

Sautez sur l'occasion

Au milieu des occasions, on trouve aussi parfois des jeux neufs bradés.

Trop de jeux

Le PC est devenu la machine à jouer universelle qui propose le catalogue de jeux le plus important et le plus varié. Cette certitude a convaincu nombre d'éditeurs de développer sur PC, même les plus farouches partisans des consoles (SEGA bien sûr avec sa gamme SEGA PC, mais aussi TAKARA avec Toshinden, ou NAMCO qui prévoit Rave Racer et Tekken). Ce raz-de-marée provoque une inflation de titres, comme on a pu le constater dans les derniers salons internationaux de jeux vidéo (ECTS, E3...), chacun voulant avoir sa part du gâteau. Et les joueurs passionnés dans tout ça ? Ils se frottent les mains bien sûr, mais ils savent que pas mal de bons jeux leur passeront sous le nez parce que leur budget ne peut se permettre les même déficits que la Sécurité sociale. C'est pourquoi ils se tournent vers les boutiques d'occasions, qui leur permettent de faire une double économie.

Économies à l'achat

L'autre économie que vous ferez, c'est bien évidemment en achetant des jeux d'occasion. Selon la boutique, les prix des jeux s'échelonnent de 39 à 250 francs, avec une moyenne autour de 200 francs, les jeux récents constituant le gros du stock.
Cette échelle de prix assez large est fonction de nombreux paramètres dont le plus important est l'ancienneté, mais aussi l'état de la boîte, la version du jeu (VO ou VF), l'absence de notice, la possibilité de copier le jeu (!)...
À propos de l'état des jeux, on constate qu'il est assez bon car les produits sont récents. De plus, toutes les boutiques affirment installer les softs pour s'assurer qu'ils fonctionnent et de toute façon, en cas de problème, elles procèdent à un échange standard.

Il est à noter que le prix des jeux peut varier fortement entre deux magasins concurrents, sans raison apparente. Ainsi, chez Score Games, on trouve Alien Comic Book Adventure à 239 francs et à seulement 69 francs chez Ultima (qui le propose neuf à 99 francs). À l'inverse, on trouve Earth Worm Jim à 249 francs chez Ultima et seulement à 169 francs chez Score Games. Comme quoi, il vaut mieux faire le tour de plusieurs magasins avant d'acheter un jeu.

des jeux d'occasion

Économies   à la vente

Tout d'abord, on récupère de l'argent en se débarrassant des jeux que l'on a terminés (surtout si on les finit en moins d'une heure comme D) ou qui sont décevants (comme Z : décidément, on fait dans les lettres de l'alphabet). Certains s'en débarrassent aussi parce qu'ils ont pu copier le jeu sur leur disque dur : c'est une pratique totalement illégale, mais courante.
Les sommes récupérées ne sont pourtant pas mirobolantes : jamais plus de 200 francs pour un jeu en plein succès et 50 francs à peine pour un jeu qui a déjà un pied ou les deux dans la tombe. Et cette somme, en plus, n'est pas au comptant : c'est un avoir valable uniquement sur le reste des jeux en occasion que propose la boutique (n'espérez jamais obtenir un avoir sur du neuf).
Si vous souhaitez avoir une somme au comptant (en argent sonnant et trébuchant, quoi !), il faut retrancher à cet avoir entre 20 et 50 %, le vendeur pouvant même tirer la gueule et refuser de reprendre votre jeu, considérant qu'il n'en vaut plus la peine dans ces conditions.
En effet, il faut bien comprendre que rien n'oblige le commerçant à reprendre votre jeu : s'il ne pense pas pouvoir l'écouler facilement ou s'il doit sortir de l'argent pour l'obtenir, c'est moins intéressant pour lui que de faire tourner son stock et de prendre sa "commission" au passage. Par exemple, les jeux sur disquette sont maintenant refusés (au profit de ceux sur CD-ROM) car ils sont moins fiables et sont des signes d'un autre temps.
Quoi qu'il en soit, pas la peine de crier à l'arnaque : vous n'avez rien perdu puisque vous avez toujours votre jeu en main (sauf si le vendeur est un pickpocket, mais ça c'est très rare !).

L'échange

Entre l'achat et la vente, des boutiques ont mis en place un système d'échange, qui semble être la méthode la plus intéressante pour les joueurs invétérés : vous apportez un jeu et vous repartez avec un autre soft de même catégorie pour environ 50 francs. Cette méthode permet de voir tout de suite contre quel jeu on peut espérer l'obtenir (il suffit de voir quels sont les autres jeux de la catégorie où est classé le vôtre) et elle a l'avantage d'être claire pour tout le monde. ▸▸▸



Quelques occasions pour les ordinateurs Macintosh.

Trois enseignes sur la sellette


UNE VITRINE D'ECHANGE.

ULTIMA

Ultima est une chaîne de magasins (vingt-quatre au total) directement concurrente de Score Games, qui fait aussi du neuf mais qui consacre une part importante de sa surface de vente à l'occasion (à peu près 50 % en PC). Comme Score Games, les magasins sont bien tenus et les vendeurs compétents sauront répondre à vos questions les plus ardues. Les rayons ne sont pas classés par prix mais par thèmes, ce qui facilite pas mal la recherche pour les clients les plus pressés.



Les jeux proposés dans les rayons sont pour la plupart en excellent état et "certifiés" fiables grâce à un programme qui vérifie la surface des CD-ROM, c'est presque trop beau pour être vrai !

Tout cela se paye malheureusement, et les jeux y sont souvent un peu plus chers que dans les autres magasins. Néanmoins, grâce à une carte de fidélité simple et efficace, le magasin revient très largement dans la bonne moyenne des prix : après cinq achats tamponnés sur la carte, on divise la somme totale obtenue par cinq afin d'obtenir un avoir valable sur les autres occasions, c'est donc une bonne affaire.

LE MEILLEUR CHOIX D'OCCASIONS : ULTIMA SELON TOUTE VRAISEMBLANCE.

Ultima République
5, boulevard Voltaire
75011 PARIS
Tél. : 01 43 38 96 31
Vingt-trois autres magasins dans toute la France.

AMIE

Fort connu sur la place de Paris, ce magasin a déjà une longue histoire derrière lui et semble indétrônable. C'est une véritable entreprise familiale qui brasse un important stock de jeux PC d'occasion, presque équivalent à celui d'Ultima. Lorsqu'on se décide à entrer (la façade donne l'impression qu'elle est en travaux), on découvre dans les rayons un choix varié de jeux, qui va de titres célèbres à d'obscures productions à peine diffusées en France mais qui permettent aux collectionneurs et aux amateurs de curiosités de découvrir des jeux originaux.

L'importance du stock de jeux à 100 francs permet, sans trop chercher (les rayons sont classés par catégories de prix), de dégoter de bonnes affaires. Il est même possible, en fonction du montant de votre achat, de négocier les prix : pour 800 francs de jeux achetés, j'ai eu droit - après une âpre discussion - à un jeu gratuit d'une valeur de 100 francs, soit 12,5 % d'économie sans aucune carte de fidélité ! Bien sûr, cela dépend du montant de votre achat et de votre savoir-faire, mais cet esprit commerçant (qu'aucun autre magasin visité ne pratique) est bien approprié à ce marché de l'occasion.

Il faut cependant avouer que le service dans ce magasin est assez réduit : pas de carte de fidélité, pas d'argus des prix, et un turn-over de vendeurs rarement compétents puisque certains ne connaissent même pas les jeux PC ou les conditions de reprise des jeux (c'était à chaque visite des remplaçants du vendeur spécialiste du rayon PC, qui lui n'était jamais là).

Ajoutez à cela des erreurs dans les étiquettes des jeux qui peuvent se trouver à des prix différents ou mal actualisés (200 ou 250 francs pour Full Throttle, 100 ou 200 francs pour Hell), et vous aurez compris qu'Amie est une boutique pour amateurs avertis où il faut ouvrir l'œil et le bon, mais cela peut rapporter gros.



L'INTERIEUR EST MIEUX QUE L'EXTERIEUR.

AMIE République
11, boulevard Voltaire
750011 PARIS
Tél. : 01 43 57 45 20



SCORE GAMES : L'EXPANSION

Score Games est une chaîne de magasins en pleine expansion qui fait du neuf mais consacre une part importante de son activité à l'occasion car elle lui rapporte plus de 60 % de son chiffre d'affaires, d'après l'un des responsables. Principalement connue dans le domaine des consoles, elle propose aussi pas mal de jeux PC dans certains de ses magasins (la localisation des magasins semblent jouer sur le stock : davantage de PC dans les beaux quartiers de Paris !). Les magasins sont bien tenus, à la manière des FNAC, et les nombreux vendeurs sont des passionnés qui n'essayent pas de profiter de la naïveté du client (j'en ai même entendu un conseiller à un client de ne pas acheter un jeu car son PC n'était pas assez puissant pour le faire tourner).



De plus, si vous voulez y vendre un jeu, le vendeur ne cherchera pas longtemps à quel prix il peut vous le reprendre : il consultera l'argus régulièrement remis à jour édité par la maison mère.
Cependant, certains éléments viennent un peu noircir ce tableau idyllique. Les jeux d'occasion PC sont souvent en nombre limité dans la plupart des magasins (les "60 %" d'occasions semblent s'obtenir grâce aux ventes sur les jeux d'occasion pour consoles). Enfin, les rayons d'occasion sont rarement classés et il faut chercher au petit bonheur la chance. Heureusement, les jeux proposés sont parmi les meilleurs, ce qui reste le critère le plus important pour les joueurs.



Le magasin Score Games St-Lazare : la plus grande surface de France.

La carte de fidélité

L'autre aspect négatif, c'est la carte de fidélité, au fonctionnement compliqué.
Cette carte procure quatre avoirs de 50 francs par tranche de 800 francs d'achats (soit 5 % d'économie à chaque fois) ou un seul avoir de 400 francs après 3 600 francs d'achats (11,11 % d'économie). Comme la carte a une durée de validité limitée à un an, il est peu probable que les clients obtiennent les 11 % de réduction qu'elle fait miroiter (et puis en un an, il peut s'en passer des choses : un nouveau pape, une explosion dans une centrale nucléaire, un décret imposant les jeux gratuits pour tous...). Les clients devront dans ces conditions se rabattre le plus souvent sur les coupons à 50 francs avant le délai d'expiration.

La réussite indéniable de Score Games, qui ouvre des magasins plus vite que poussent les champignons (le denier en date, près de la gare St-Lazare à Paris, bat même tous les records. Il est aujourd'hui le plus grand magasin de jeux vidéo de France) repose surtout sur le sérieux, la qualité des jeux proposés et une image rassurante pour le grand public. Mais pour les traqueurs de bonnes affaires, les calculateurs au franc prêt, c'est un endroit où ils se casseront les dents (sauf peut-être sur le stock de jeux neufs bradés à environ 100 francs : Dungeon Master 2, Primal Rage...).

Score Games Paris St-Lazare
6, rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél. : 01 53 32 03 20
Treize autres magasins dans toute la France et deux nouveaux en octobre.

L'essentiel

Les boutiques visitées pour ce dossier sont pour la plupart situées dans la région parisienne, mais on en trouve dans toute la France, surtout les magasins Ultima et Score Games. Ce succès n'est pas dû au hasard : les jeux d'occasion sont un moyen de faire de réelles économies et cela répond à l'attente des joueurs les moins fortunés ou les plus avides de jeux.
Néanmoins, le consommateur doit être vigilant pour ne pas se faire plumer dans la valse des étiquettes, surtout avec la venue des gammes "budget" aux très bas prix et pour des titres pas forcément anciens (Wing Commander 3, Shell Shock...). Un conseil : surveillez les moindres annonces de sortie de jeux en "budget" pour ne pas acheter l'occasion à des prix supérieurs à ceux du neuf !



LA GRAN
E

C

la quasi
concurr
nées les
l'appari
magasin
stocks
bras. Le
ché en
devaien
premiè
créé la
aujourd
un mar
Ce typ
qui ach
l'éditeu
est sûr
longter
peu pr
indenti
de gro
toutes
quelqu
n'est p

Compilation & jeu "budget"

...ande braderie

Par Léo de Urlevan

Tous les jeux sont vendus entre 300 et 400 francs environ. Tous ? Non. Chaque éditeur se lance sur un nouveau marché, en ajoutant une nouvelle gamme à son catalogue : les jeux "budget".

Voyons ensemble la politique de chaque éditeur pour chacune de ses gammes.

Cela a commencé, si ma mémoire est bonne, il y a un peu plus de deux ans... Lucas Arts, en l'occurrence, proposait la quasi-totalité de ses titres à des prix défiant toute concurrence : à 99 ou 129 francs. Comment sont nées les gammes «budget» ? Cela a commencé par l'apparition de jeux à prix réduits dans les grands magasins qui n'arrivaient pas à écouler certains stocks de jeux invendus qui leur restaient sur les bras. Les éditeurs ont eu besoin d'officialiser ce marché en sortant des nouvelles gammes, car eux aussi devaient écouler quelques stocks importants. La première du genre a été celle de LucasArts, qui a créé la gamme "Lucas Arts Collection", mais aujourd'hui c'est véritablement le grand boum, sur un marché en plein essor.

Ce type de vente avantage tout le monde : le client, qui achète un jeu trois à quatre fois moins cher, l'éditeur, qui écoule ses stocks, et le revendeur, qui est sûr que les produits resteront en rayon moins longtemps. En effet, tous les éditeurs nous ont dit à peu près la même chose : il faut que la gamme soit indentifiable au premier coup d'œil et ce, grâce à de gros présentoirs, avec un "design" commun à toutes les boîtes ; qu'il y ait une "officialisation" en quelque sorte... Dès lors, vu le prix, l'acte d'achat n'est plus réfléchi mais impulsif.

Remarque

Lorsque nous avons réalisé ce dossier, ça "bougeait" pas mal sur ce segment de marché. La gamme Kixx, par exemple, était entièrement "relookée" et les titres complètement revus ; Sierra changeait le design de la collection "Sierra Originals", et Acclaim créait la gamme "Blackmarket". Par conséquent, certaines boîtes sont susceptibles de changer de look dans les semaines à venir. D'autre part, dans la grosse centaine de jeux composant le marché «budget», nous n'avons pas tout testé. C'est donc une sélection que nous vous proposons là, la crème de la crème en quelque sorte...

Acclaim

Nouveau venu sur ce marché du PC, Acclaim commence tranquillement sa collection qu'a pour nom : Blackmarket. Ça démarre plutôt fort, grâce à l'intégration de titres tels que Dungeon Master II, D, Bad Mojo, Stonekeep et Warcraft. Acclaim compte arriver à proposer plus d'une quinzaine de titres dans cette collection d'ici fin 97. Interplay, qui est distribué depuis peu par Acclaim, affirme sa volonté d'incorporer dans cette gamme tous ses titres, 9 mois après leur sortie officielle, sauf en cas d'accord spécial. D'autre part, vous aurez droit à une sorte de "plus-produit" ! Si vous achetez deux produits Acclaim et une place de cinéma, vous aurez droit à une autre place de cinéma. Bon plan, non ?!

Lucas Arts

Difficile de faire un dossier sur les jeux "budget" sans parler de Lucas Arts, le précurseur dans ce domaine. 12 titres composent maintenant cette série qui s'enrichit chaque année de quelques softs. On remarque ici que tous les titres sont des succès mondiaux. De toute façon, j'ai rarement vu un "Lucas" qui ne marchait pas ! Les arrivées de Dark Forces, X-Wing CD Collector et Full Throttle devraient faire des heureux pour Noël...

Eidos, ex-US Gold

On connaissait les jeux KIXX depuis quelque temps déjà... Eh bien le renouveau est à l'affiche, puisque cette gamme vient d'être complètement modifiée, en design, tarif et marketing. Tout est à 99 balles ! Des titres comme "Under a Killing Moon", "L'énigme de Maître Lu", "Witchaven II" et beaucoup d'autres sont présents dans cette collection. Vu la déferlante de titres qui vont accompagner le renouveau de cette gamme, le packaging a été entièrement revu. Des codes de couleurs permettent de différencier les genres des jeux : arcade en bleu, action en rose, aventure en beige, sport en vert, marron pour les jeux de course. Tous les mois ou tous les deux mois, la gamme se renouvellera. Autre innovation : certains produits inédits sortiront directement dans cette gamme.

Sierra

Sierra a un avantage sur les autres éditeurs : son catalogue est extrêmement complet. En ce moment, le packaging change, mais à l'heure qu'il est, nous n'avons pas encore pu voir sa nouvelle version. Il est vrai que les boîtes «Sierra Originals» n'étaient pas franchement des plus impressionnantes... Le packaging actuel devrait donc être remplacé au fur et à mesure, au cours des prochains mois. À partir de février, on devrait normalement trouver «Torrin's Passage».
Là où Sierra fait fort, c'est grâce à ses compilations qui tiennent vraiment la route. Ces compils font d'ailleurs plus penser à des "intégrales" qu'à autre chose. Larry, Space Quest, King Quest... 'Y en a pour tous les goûts.

Virgin

White Label est l'une des collections les plus impressionnantes du marché. Il faut dire que Virgin, c'est Westwood, c'était aussi Trilobyte et pas mal d'autres trucs sympas. Dans cette gamme, on ne trouve que des jeux ayant marché à fond. Là encore, des présentoirs spéciaux ont fait leur apparition chez les revendeurs.

Electronic Arts

La gamme se nomme «Electronic Arts Classics». Belles boîtes bleues, joli design, c'est une gamme très variée et riche de titres comme «Fade to Black» ou «Wing Commander III». Electronic Arts a aussi prévu de sortir «Crusader, no remorse». Le principe est simple : sortir les jeux entre 9 et 18 mois après leur parution officielle.

Microprose

Attention, ça fait mal ! Cette collection excellente ne se renouvelle que très épisodiquement et l'on n'a pas droit aux dernières nouveautés tout de suite. La gamme se nomme "Powerplus", mais ne comptez pas y voir tout de suite Grand Prix II... En revanche, il n'y a que du bon.

LES JEUX D'ACTION

TILT (White Label)



Un jeu qui porte bien son nom. C'est en effet un flipper, enfin, 6 tables de flipper sur lesquelles vous pourrez vous déchaîner en 2D (les tables sont plates et scrollent), ou en 3D, où vous avez alors une vision globale du flipper.

SPACE HULK (White Label)



Ce jeu est en fait un mélange d'action et de stratégie. Vous dirigez une équipe de 4 solides marines américains, chargés de nettoyer des secteurs envahis par des aliens. La prise en main est cependant ardue. Mais c'est génial, bien que le graphisme ait vieilli.

FADE TO BLACK

(Electronic Arts Classics)

Le génial jeu de Delphine vous permet de diriger une vieille connaissance : Conrad, le héros de Flashback. Mais cette fois, il est en 3D. À travers 12 niveaux très variés, des scènes cinématiques magnifiques, vous devrez aider Mandragore, l'association qui combat les Morphs. À ce prix-là, ça vaut vraiment le coup.



WING COMMANDER III

(Electronic Arts Classics)

Ce n'est pas une simulation, et ça saccade à mort dès que l'on s'approche d'un gros vaisseau... Alors quoi, caisse, qu'en est-il de l'intérêt ? Ben, c'est dommage de le reconnaître, mais ce sont les séquences vidéo qui en jettent le plus. Mark Hammil, Tom Wilson, Malcom Mc Dowell et des effets spéciaux de folie, le tout sur 4 CD, c'est là aussi une bonne affaire.

MAGIC CARPET +



(Electronic Arts Classics)

Techniquement, Magic Carpet tient encore la route. Vous êtes sur un tapis volant, et vous possédez plein de sorts spéciaux qui vous permettent de dominer les territoires que vous survolez. Les effets spéciaux sont vraiment très impressionnants : tremblements de terre, boules de feu... Excellent !

SYNDICATE +

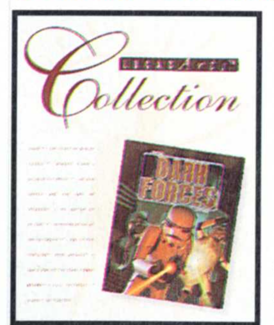
(Electronic Ars Classics)

Le monde futuriste selon Bullfrog oppose deux syndicats du crime rivaux. Le RPR et l'UDF ; non je plaisante !... Vous dirigerez l'un des deux syndicats et envahirez les pays petit à petit. Cela vous fera des rentrées d'argent pour vous permettre de mieux équiper vos troupes, qui devront remplir des missions de plus en plus sordides (assassinat de la femme d'un homme d'État, terrorisme...). Hyper intéressant et assez joli malgré son âge.



DARK FORCES

(LucasArts Collection)



Dark Forces est un Doom-like, mais pas n'importe lequel ! Il reprend en effet le thème de «La Guerre des étoiles». Affrontez les Stormtroopers, les Ree-eyes ou autres Gomorean guards, dans des décors très inspirés des films. Lui aussi, c'est urgent de le posséder. À environ 150 F.

FIRESTORM - THUNDERHAWK II

(Kixx)

Attention ! Ce jeu n'est pas un simulateur d'hélicoptère ! C'est un très bon jeu d'action qui vous place dans le cockpit de l'un de ces engins. Il est rapide et beau. Varié également, car vous parcourerez le monde pour régler leur compte à plusieurs confréries terroristes.



LES JEUX D'AVENTURE

POLICE QUEST 4

(SIERRA ORIGINALS)

Daryl F. Gates a été commissaire de police à Los Angeles. Le jeu est extrêmement réaliste car c'est lui qui a écrit les scénarios de cette saga. Il est préférable d'avoir le cœur bien accroché quand on entend les comptes-rendus du médecin légiste. Mais bon... Il suffit en fait de ne pas être fondamentalement hostile au fait d'incarner un flic dans sa vie de tous les jours !

LOST EDEN



(WHITE LABEL)

Ce jeu est destiné au grand public, et c'est là que le bât blesse. C'est extrêmement facile, et un joueur confirmé aura réglé le compte de Lost Eden en quelques heures. Mais c'est magnifique, on peut difficilement dire le contraire. Entièrement en images de synthèse, le monde dans lequel vous vous déplacez est peuplé de dinosaures. L'un des plus beaux jeux de cette liste.

LBA

(ELECTRONIC ARTS CLASSICS)

Twinsen vit sur Twinsun, une planète dirigée par le dictateur Funfrock. Pour retrouver sa femme prisonnière des griffes de Funfrock, il parcourera un monde gigantesque et magnifique. L'interface est toutefois un peu confuse. À découvrir avant de jouer à LBA II, qui devrait sortir prochainement.



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

(SIERRA ORIGINALS)

Euh, c'est normal que le correcteur orthographique de mon traitement de texte se soit subitement mis à clonquer quand j'ai écrit ce titre ? Le titre, parlons-en ! Il est à l'image du jeu. C'est donc loufoque et drôle, avec une aventure assez étrange dans un monde peuplé de gens bizarres. Le graphisme est superbe ; il y a quand même une logique dans ce monde absurde : les décors ont été réalisés par l'excellent Patrick Dumas. Projetez-vous dans le temps, après les guerres atomiques... Les humains survivants qui s'étaient planqués sous terre refont surface et s'aperçoivent qu'un peuple pacifique vit dans une certaine harmonie sur les continents. Ce sont les Bouzouks. Vous incarnez Woodruff, jeune Bouzouk décidé à venger l'assassinat de son nounours. Il faudra aussi qu'il retrouve le professeur Azimuth, qui a été kidnappé. Délirant.

LEISURE SUIT LARRY 6

(SIERRA ORIGINALS)

À l'heure où vous lirez ces lignes, le jeu ne sera peut-être pas encore dans les magasins, mais cela ne saurait tarder. C'est une "news" dans la gamme Sierra et c'est dans son nouveau packaging que vous pourrez l'obtenir. Larry vient de gagner un séjour dans un hôtel de grand standing, grâce à une émission télévisée. Il n'a qu'un but : draguer toutes les nanas qui y séjournent. Drôle, bon enfant et parfois déconcertant.

SPACE QUEST 6

(SIERRA ORIGINALS)

Wilco, l'éboueur de l'espace, est de retour. Si vous ne deviez acheter qu'un jeu de cette liste, ce serait celui-là ! Jamais je n'ai autant rigolé devant un logiciel. Je ne peux que vous en conseiller l'acquisition. Par contre, si vous n'êtes pas anglophobe, préférez la version anglaise à la française car, même si l'adaptation est ici exemplaire, la voix du personnage principal n'est pas géniale. Et les voix "off" passent mal... À part ça, rien à dire.

KING'S QUEST VII

(SIERRA ORIGINALS)

Ce produit est, comme le reste de la série, destiné aux plus jeunes. En effet, ce n'est absolument pas le même style qu'un Larry ou un Wilco. Là, le monde est peuplé de princesses, trolls et autres créatures qui font peur aux enfants. Joli, mais un peu lent.

FULL THROTTLE

(LUCASARTS COLLECTION)



Prenez un personnage bourru mais sympathique ; mettez-le sur une moto et placez-le dans une histoire de meurtre, où il aura envie de venger l'assassinat d'un vieux constructeur de motos. Vous obtiendrez Full Throttle, un jeu d'aventure génial avec une fin à grand spectacle. À environ 150 F.

SAM ET MAX HIT THE ROAD

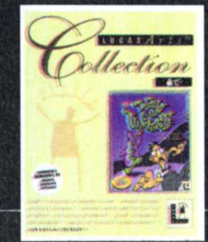
(LUCASARTS COLLECTION)

Sam est un lapin et Max un chien. Sam est teigneux, méchant. Max est rusé et réfléchi. Ils sont détectives privés. À deux, ils vont enquêter sur l'enlèvement de deux créatures de foire. L'humour omniprésent est bien sûr tordu !



DAY OF THE TENTACLE

(LUCAS ARTS COLLECTION)

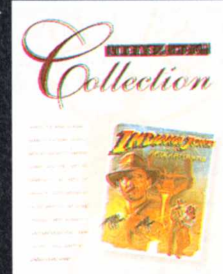


Les Tentacules Pourpres envahissent le monde et les trois héros de ce jeu, que vous dirigez à tour de rôle, sont propulsés dans trois époques différentes. Passé, présent et futur. Très surréaliste...

FATE OF ATLANTIS

(LUCASARTS COLLECTION)

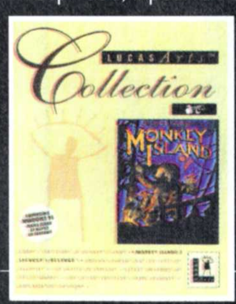
Indiana Jones est un av... Tout le monde connaît Indy ! Un scénario avait été préparé pour Harrisson Ford mais il a refusé de reprendre le rôle. Il aurait été dommage de jeter le projet à la poubelle. Un jeu vidéo a donc été réalisé. Vous voyagerez des US à Alger, en passant par Monte-Carlo ou la cité de l'Atlantide !



THE SECRET OF MONKEY ISLAND II

(LUCASARTS COLLECTION)

En attendant «The Curse of Monkey Island», le troisième volet des aventures de Guybrush Treepwood, il pourrait être bon de découvrir les épisodes précédents. Guybrush est un jeune homme qui veut devenir pirate. À ne louper sous aucun prétexte : la danse des squelettes. Le premier volet est également disponible dans cette collection.



LOOM

(LUCASARTS COLLECTION)

Sans doute l'un des jeux les plus déconcertants de la liste... Vous êtes un jeune homme dont on ne voit jamais le visage. L'interface est basée sur un instrument de musique, grâce auquel vous composez des sonorités pour lancer des formules magiques. Novateur...

L'ÉNIGME DE MAÎTRE LU

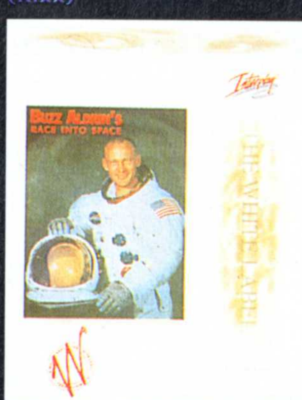
(KIXX)

Robert Ripley a existé. Il était une sorte d'Indiana Jones, qui parcourait le monde pour agrandir son musée. C'est cette personne que vous incarnez, et la finalité de l'histoire est de trouver le tombeau du premier empereur de Chine : Qin.

Les jeux de gestion

Buzz Aldrin's Race into Space

(Kixx)



Les jeux de gestion abordent souvent des thèmes extrêmement variés : les villes à plein d'époques différentes, un club de foot, une écurie de F1... BARIS est novateur, n'a jamais été copié et s'intègre vraiment très bien dans le cadre d'un jeu de gestion : il s'agit de la course spatiale entre Russes et Américains. Le défaut ? Il n'y en a pas, hormis la difficulté.



Pirates ! Gold

(Powerplus)

Gestion, simulation, stratégie, arcade sont les différentes composantes de ce jeu qui a été entièrement "relooké" depuis sa première version. C'est beau, très beau. Ça se passe sur toutes les mers du globe, et il faut se faire plein d'argent pour agrandir sa flotte ou remplir des missions précises. À découvrir...

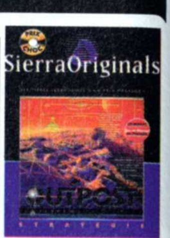
Transport Tycoon

(Powerplus)

Ce jeu de gestion vous met à la tête d'une société de transports en commun. Ce sont des trains, des bus et des avions que vous aurez à gérer ici. Graphiquement très beau, ce jeu possède une interface aussi très intéressante et la prise en main est donc rapide.

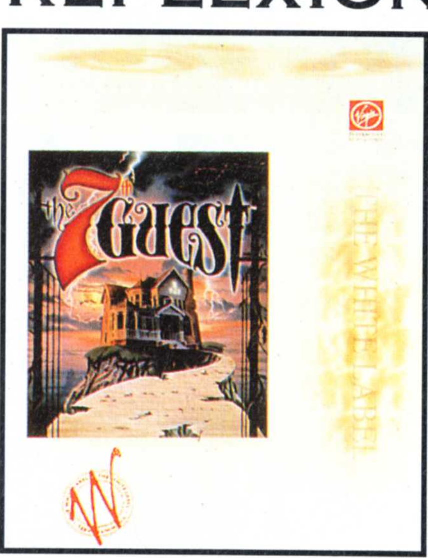
Outpost

(Sierra Originals)



Ce jeu serait sans doute fabuleux s'il ne se terminait pas en si peu de temps, et s'il avait été vraiment terminé !... Lors de la sortie dans le commerce, Sierra avait annoncé la sortie de "add-on" qui n'étaient en fait que des mises à jour. Des éléments importants n'étaient pas implémentés dans le jeu et quand on le termine, on reste sur sa faim. Cette version «budget» est similaire et on attend encore les mises à jour...

Les jeux de réflexion



The 7th Guest

(White Label)

On peut dire que «The 7th Guest» est la référence en matière de jeux de réflexion. On se balade dans une demeure étrange, inquiétante, et l'on y résout des énigmes, toutes plus tordues les unes que les autres. Un peu agaçant, de temps en temps, sur certaines énigmes...

Shivers

(Sierra Originals)

Bientôt disponible, Shivers est un nouveau genre pour l'éditeur Sierra. Une bande de jeunes gens pénètrent dans une bicoque qui les intrigue. Elle est bien évidemment hantée, et ce par des Ixupis. La résolution des énigmes ouvre des portes derrière lesquelles vous pourrez peut-être capturer des Ixupis et les mettre en boîte...

Les jeux de rôles

Dungeon Master II

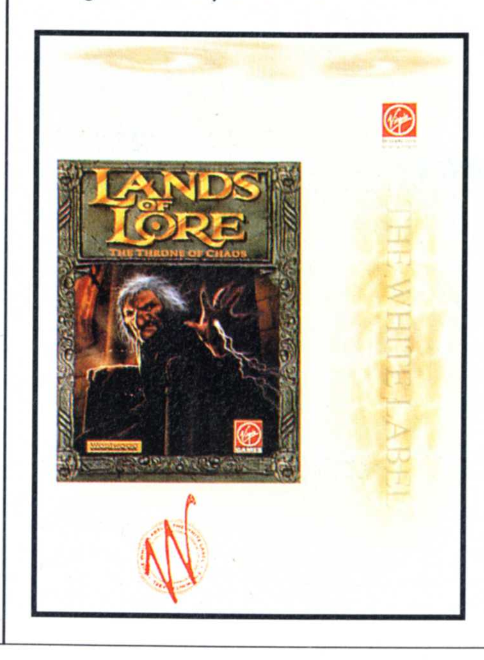
(Blackmarket)

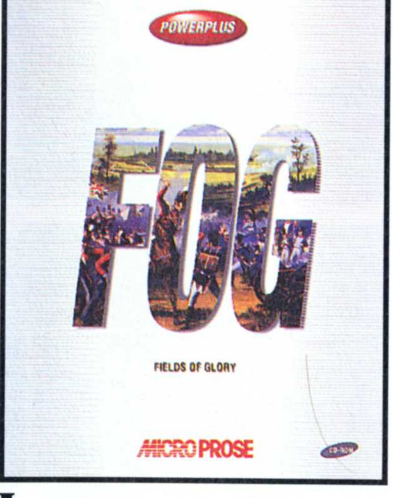
Dungeon Master II est aussi un jeu de rôles excellent, mais il a vieilli. Lors de sa sortie, déjà, il n'était pas éblouissant. En revanche, les sorts, les monstres, la grandeur des niveaux font de cette aventure un jeu très complet.

Lands of Lore

(White Label)

Le *nec plus ultra* du jeu de rôles est dans une collection «budget». Lands of Lore bénéficie d'une réalisation exemplaire et, graphiquement, il tient encore la route. Sa durée de vie, son scénario, la diversité des ennemis ont rarement été égalés dans les jeux de rôles.





Les jeux de stratégie

Fields of Glory

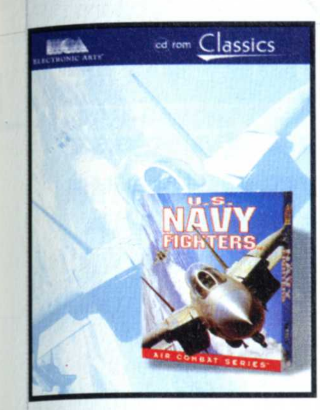
(Powerplus)

En son temps, FOG fut novateur ; attention, cela ne veut pas dire qu'il est dépassé. Mais il est arrivé avant Command and Conquer et avant Warcraft II. C'est pendant les campagnes napoléoniennes que se déroule ce jeu. Vous dirigez une armée et ça se passe en temps réel. 3 niveaux de zoom pour vous aider à lire la carte. Génial !

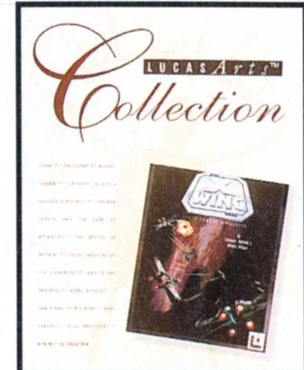
Warcraft

(Acclaim)

Difficile de présenter ce jeu tant vous l'avez adoré, et tant vous avez adoré la suite. C'est toujours la guerre entre les humains et les orcs. Le graphisme de ce jeu est cependant moins intéressant que son deuxième volet, car il est en VGA.







LES SIMULATIONS

GRAND PRIX

(POWERPLUS)

Du grand art ! Microprose a sorti là la référence des jeux de F1. Le réalisme y primait, avant toute chose. Les réactions de la voiture et les circuits fidèles ont plu au public qui ne s'y est pas trompé. Au moins, avec les machines que nous avons maintenant, Grand Prix tourne extrêmement bien sur toutes les bécanes. Ce qui n'est pas le cas de sa suite.

US NAVY FIGHTER

(ELECTRONIC ARTS CLASSICS)

Le très beau simulateur que voici ! Vous êtes aux commandes des derniers avions à réaction de l'aviation américaine. La plus grande résolution graphique possible est impressionnante, mais vous aurez peut-être quelques problèmes pour le faire tourner sous Windows 95. Une connaissance du "Config.sys" est dans ce cas exigée.

STRIKE COMMANDER

(ELECTRONIC ARTS)

Cette version de Strike Commander est assez appréciable car elle comporte tous les "add-on" sortis pour la version sur disquette. Vous aurez donc droit aux voix et aux «Tactical Operations». Vous dirigez une équipe de mercenaires pilotant des super jets. De leur réussite dans les missions dépendront les sommes d'argent qu'ils gagneront. Par contre, il existe un problème : le logiciel veut de la mémoire paginée, mais aussi une bonne dose de mémoire conventionnelle. Du coup, pas facile de le faire tourner...

NASCAR RACING

(SIERRA ORIGINALS)

Les jeux de bagnoles ont toujours déchaîné les passions. Nascar est vraiment l'un des jeux les plus "funs" dans cette catégorie. Là, on ne se gêne pas trop pour bousculer légèrement les adversaires, de manière à les faire ralentir. Très rapide également.

X-WING CD COLLECTOR

(LUCASARTS COLLECTION)

Eh oui ! Nous avons mis ce fabuleux jeu dans cette catégorie. Pourquoi ? Tout simplement parce que le pilotage d'un X-Wing n'est pas un Shoot 'Em Up. Chaque mission demande de la stratégie et, même si le X-Wing n'existe pas dans la réalité, il faut quand même avoir les tripes bien accrochées. Si vous ne possédez que la version disquette de ce jeu, sachez que ce pack comprend les "add-on" B-Wing et Imperial Pursuit. De passionnantes heures de jeu en perspective, si l'on fait abstraction du graphisme vieillot. L'ambiance sonore est en revanche excellente. À environ 150 F.

Voici la liste de tous les jeux "budget" que nous avons répertoriés lors de la réalisation de ce dossier. Bien entendu, ça bouge tous les jours !

Tilt • Cannon Fodder 2 • Creature Shock • Space Hulk • Privateer • Wing Commander II • Fade to Black • Wing Commander III • Magic Carpet + • Syndicate + • System Shock • Descent • Cyberia • Judge Dredd • Batman Forever • Dark Forces • Rebel Assault • Johnny Bazookatone • Street Fighter II • Witchaven II • Firestorm • Thunderhawk 2 • Rise of the Triad • Terminal Velocity • Gabriel Knight • Inca • King Quest 6 • Lost in Time • Police Quest 4 • Space Quest 4 • Hand of Fate • Kyrandia 3 • Lost Eden • Star Trek : Judgement Rites • Star Trek : 25th Anniversary • Conspiracy • Dream Web • Bioforge • LBA • Inca 2 • Woodruff

Suite page suivante

LES JEUX DE SPORT

PGA 486

(ELECTRONIC ARTS CLASSICS)

On aime bien ce qu'on n'a pas. Est-ce pour cela que les jeux de golf marchent si bien ? La vie en pleine nature, au grand air pur, cela manque-t-il aux joueurs qui pratiquent leur sport favori dans des caves, à l'atmosphère humide et enfumée ? PGA 486 est extrêmement réaliste, vous propose un bon nombre de parcours variés et, en prime, il est bien joli.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

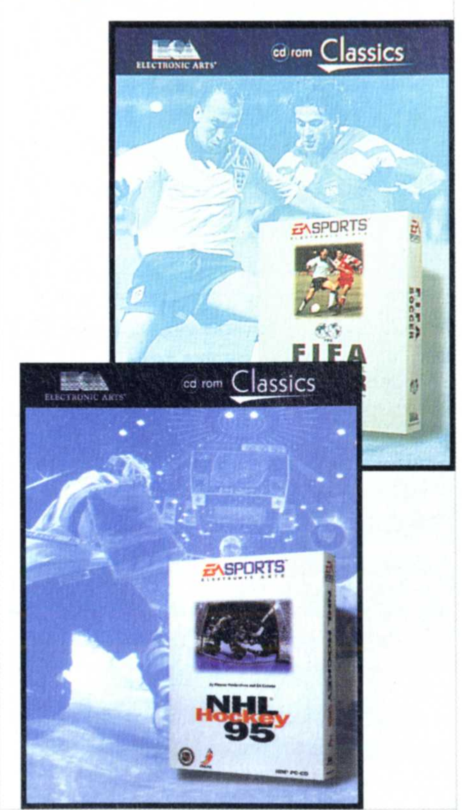
(ELECTRONIC ARTS CLASSICS)

Ça, c'est une bonne affaire ! Tout simplement parce que cette version, qui a entraîné les autres (95-96), possède l'essence même du jeu. Les autres versions sont plus travaillées mais le rapport qualité/prix est beaucoup plus intéressant dans cette version «Classics». Sinon, pour le scénario, c'est du foot...

NHL 95

(ELECTRONIC ARTS CLASSICS)

J'ai rarement vu de mauvais jeux de hockey sur PC. NHL est une référence, dont l'habillage est vraiment savoureux. De beaux menus, un jeu rapide et très fidèle à l'esprit du sport.



Les compilations

Plusieurs jeux dans la même boîte... Ça, c'est intéressant ! Parfois, les prix sont ceux d'un jeu normal, parfois l'ensemble est revu à la baisse. Voyons ce que l'on peut trouver dans cette catégorie.

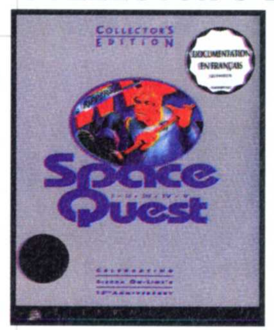
Westwood Studios 1985/1995

(Virgin)

Sans doute la meilleure compilation du marché. Le packaging laisse suggérer qu'il y a 10 jeux (un énorme "10 rouge" est le premier truc que l'on voit sur la boîte) mais il n'y en que 5. Mais quelle compil' ! La trilogie des Kyrandia, Dune II et Lands of Lore ! Que des hits. Et pour une fois, ces hits sont vraiment des jeux parfaits. Dune II est le père de Command and Conquer, Lands of Lore est le meilleur jeu de rôles jamais réalisé et les Kyrandia sont très bons ; sauf peut-être le dernier qui est bien, sans plus. Vous y trouverez aussi un CD bourré de vidéos sur les gens de Westwood.

• Leisure suit Larry 5 • Leisure suit Larry 6 • Space Quest 6 • King's Quest 7 • The last dynasty • Full Throttle • Sam et Max hit the road • Day of the Tentacle • Indiana Jones and the Fate of Atlantis • Monkey Island II • Loom • Monkey Island • L'énigme de Maître Lu • Under a killing moon • Caesar • Détroit • Sim City Enhanced • Buzz Aldrin's race into space • Civilization • Pirates ! Gold • Railroad Tycoon • UFO • Transport Tycoon • Theme Park • Outpost • Goblins 1 • Goblins 2 • Goblins 3 • The even more incredible machine • The 7th Guest • The Daedalus Encounter • Shivers • Betrayal at Krondor • Lands of Lore • Underworld I et II • Dungeon Master II • 1942 • Grand Prix • Aces over Europe • Overlord • Dawn Patrol • Indy Car Racing • F-14 Fleet Defender • F-15 Strike Eagle III • SSN Sea Wolf • US Navy Fighter • Strike Commander • Nascar Racing • X-Wing CD Collector • Secret Waepon of the Lutwaffe • The Battle of Britain • NHL Hockey • PGA Tour Golf • PGA 486 • FIFA International Soccer • NHL 95 • Links 386 CD • Ait Bucks • Fields of Glory • 1944 • Powermonger/Populous II • Warcraft

Space Quest Collector's Edition



(Sierra)

Si vous ne connaissez pas Roger Wilco, c'est une lacune. Il vit dans un univers futuriste, il est complètement louf' mais les gens qu'il fréquente ne sont pas toujours beaucoup plus sensés... Cette compilation comporte Space Quest I, II, III, IV et V. Vu que le sixième volet sera bientôt en «budget», vous pourriez faire un tir groupé !

King's Quest Collector's Edition

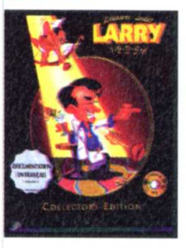
(Sierra)



Fer de lance de la société Sierra, King's Quest a fasciné des millions de joueurs à travers le monde. C'est donc une excellente initiative que de proposer l'intégrale des "KQ". Il ne faut quand même pas être allergique aux petites princesses gentilles, disons à ce genre médiéval un peu nunuche. King's Quest VII sera aussi en "budget" donc, là aussi, possibilité de tir groupé.

Leisure Suit Larry Collector's Edition

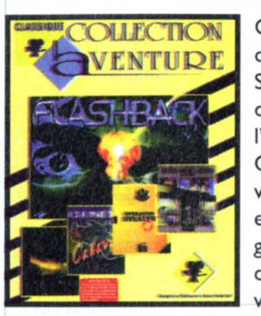
(Sierra)



Voici Larry Laffer, le cauchemar de toutes les femmes... Retrouvez-le dans les volets 1, 2, 3, 5, 6 de ses aventures. Non, il n'y a jamais eu de 4 ! Larry, c'est le ringard suprême, le petit racho' devant lequel on est toujours content de passer pour tomber les plus belles filles. Incarnez ce pauvre individu dans ses aventures amoureuses.

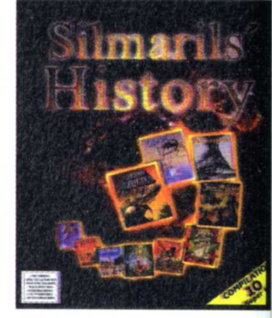
Classique Collection Aventure

Delphine, ça vous dit quelque chose ? Votre amie ? Non. Le meilleur éditeur de jeux d'aventure ; les titres ne vous disent peut-être pas grand-chose si vous déboulez seulement maintenant dans les jeux vidéo : Another World,



Croisière pour un cadavre, Operation Stealth, Les Voyageurs du Temps ou encore l'excellent Flashback. Que du bon. Et c'est varié : aventure, action enquête policière. Les graphismes ont cependant un peu vieilli...

Silmaril's History



10 jeux vous sont présentés dans cette compilation ; assez vieux tout de même. Mais vous trouverez quand même quelques titres comme Robinson's Requiem, Ishar III Transartica, Crystals of Arborea ou Colorado. Vous pourrez examiner les autres titres (Storm Master, Bunny Bricks, Targhan, Windsurf Willy, Starblade) sans vraiment rester scotché sur votre écran. Mais bon ! Dix titres d'un coup, c'est honnête.

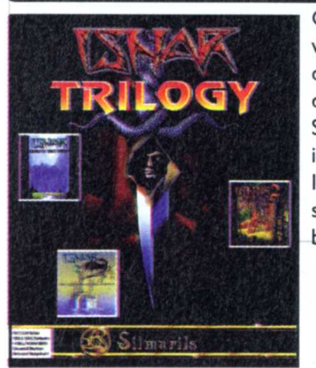
Fox Collection CD

L'éditeur Titus propose aussi la quasi-totalité de ses jeux sur une compilation de 10 titres. On y trouve des jeux de plates-formes, et même beaucoup ; Titus the Fox, Fire and Forget II, Prehistorik, les Blues Brothers 1 et 2 composent cette compilation. Un peu vieillot quand même.

Compil 7th Guest / Dune

Virgin présente aussi une compilation de deux excellents jeux que l'on ne présente plus : Dune (celui de Cryo, à ne pas confondre avec Dune II de Westwood bien que les deux soient excellents) et The 7th Guest de Trilobyte. Bien que ces deux jeux soient radicalement différents, ils complètent une logithèque d'une manière fort intéressante.

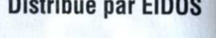
Ishar Trilogy



Certains d'entre vous ont été fous de l'un des volets de la série. Silmarils propose ici la trilogie des Ishar dans une seule et même boîte.

Publicité




Distribué par EIDOS



2ème partie

EIDOS INTERACTIVE

Shrapnel City

E N R É S U M É

On ne présente plus Duke Nukem 3D qu'aux gens qui reviennent d'un long voyage en Sibérie ou au pôle Sud… C'est donc très brièvement que je rappellerai le scénario : la Terre est envahie par des extraterrestres tous plus dégoûtants les uns que les autres. Ils sont fortement armés et Duke s'est fait un devoir de les envoyer ad patres. L'action du premier niveau se déroule à Los Angeles. Les plans de ce premier niveau ont été diffusés dans notre PC Soluces n°2. Dans le deuxième, Duke se retrouve dans l'espace, aux frontières de l'infini, pour combattre le mal à la racine, les extraterrestres en l'occurence. Les cartes de ce second chapitre ont été pubiées dans PC Soluces n°6. Le présent dossier comporte les plans du troisième chapitre, onze en tout : neuf classiques et deux cachés.

Retour sur Terre

Duke Nukem 3D

éditeur :
EIDOS

configuration :
486 DX 66, 8 Mo, CD 2X

sortie :
Mai 96

texte et voix :
Anglais

note :
★★★★★

+ *L'interaction avec le décor. La subtilité des passages secrets. Le graphisme. L'ambiance sonore. Les séquences de fin de chapitre.*

– *Ce niveau 3 est très légèrement inférieur aux 2 autres en ce qui concerne les nouveautés.*

- conclusion -

Ouf ! J'ai enfin terminé Duke. Entre les tests et tout le reste, cette solution des 28 niveaux commençait à peser… Quoique… Quelques petits niveaux supplémentaires livrés dans PC Collector ne seraient pas pour me déplaire !

Codes…

DNKROZ	mode dieu.
DNSTUFF	pour avoir toutes les armes et cartes.
DNHYPER	pour avoir des steroids.
DNSCOTTY###	pour passer au niveau souhaité (X est le chapitre, Y le niveau).
DNMONSTERS	plus de monstres dans le niveau.
DNCASHMAN	distribution de fric quand on appuie sur Espace.
DNUNLOCK	ouvre toutes les portes verrouillées.
DNCLIP	pour passer à travers les murs.
DNWEAPONS	pour avoir toute l'artillerie.
DNSHOWMAP	pour voir toute la carte.

Les légendes…

- ▶ Départ
- (T) Téléporteur
- (SG) Shotgun
- (SG) Munitions Shotgun
- (RC) Ripper Chaingun
- (RC) Munitions R. Chaingun
- (RPG) RPG
- (RPG) Munitions RPG
- (PB) Pipe Bomb
- (LB) LTB
- (SH) Shrinker
- (SH) Munitions Shrinker
- (D) Devastator
- (D) Munitions Devastator
- (F) Freezethrower
- (F) Munitions Freezethrower
- ✚ Medkit
- (H) Atomic Health
- (A) Armure
- (C) Carte
- (LC) Lecteur de carte
- (S) Steroids
- (HD) Holoduke
- (J) Jetpack
- Night Vision Goggles
- (SC) Scuba Gear
- (L) Protective Boots
- ■ Fin

8 Appu… cette em… sanglant… révéler u… «Freezet… sur votre…

10 Sautez d… Continuez e… Continuez v… vos pas, à la…

11 Pour évit… flammes jus…

RAW MEAT

1 Ouvrez ce panneau et prenez le «Devastator» avant de sauter du toit.

2 Sautez à travers ce faux mur pour entrer dans un endroit secret et y prendre ce qui s'y trouve. Sortez.

3 En entrant dans cette pièce, la table s'enfoncera dans le sol. Entrez dans le passage créé et activez l'interrupteur de la pièce souterraine.

4 Abaissez la pancarte en l'activant et sautez dans ce nouveau passage secret où vous trouverez un «Freezethrower».

5

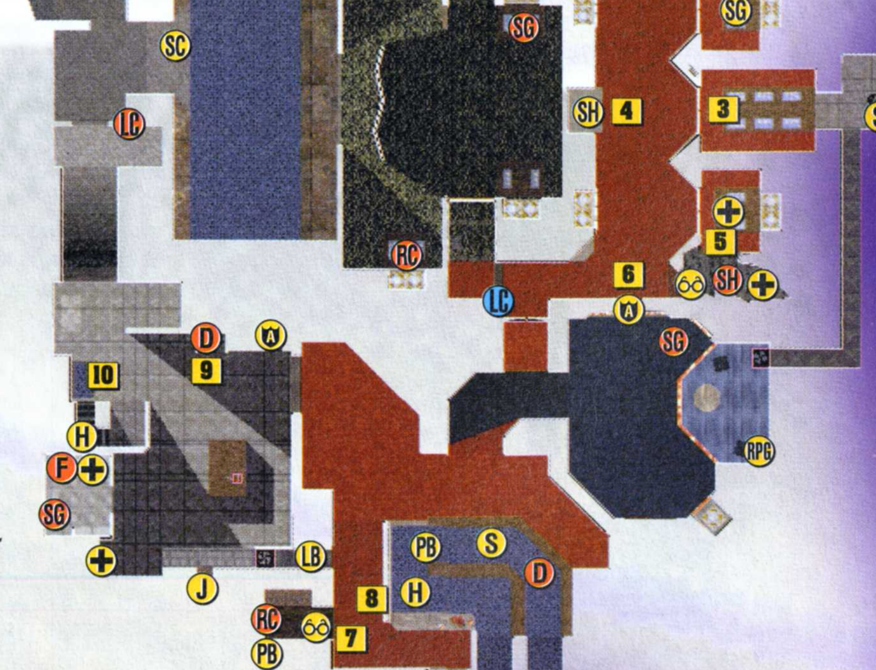
Grâce à une arme puissante, tirez sur la faille du mur pour révéler un nouveau passage secret avec plein d'objets précieux.

6 Derrière ce menu affiché au mur, vous trouverez un autre passage secret. Il s'ouvre si vous l'activez.

7 Ouvrez cette étagère et pénétrez à l'intérieur. Activez l'un des murs et pénétrez dans ce nouveau passage secret. Au menu : «Pipebombs» et des munitions pour «Chaingun».

8 Appuyez sur cette empreinte sanglante pour révéler un «Freezethrower», sur votre droite.

9 Derrière toutes ces bouteilles de vin, vous trouverez à nouveau un passage secret.



10 Sautez dans cette baignoire et nagez vers le fond. Continuez et appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille. Continuez votre périple et prenez la carte rouge. Revenez sur vos pas, à la baignoire.

11 Pour éviter des blessures, courez rapidement à travers les flammes jusqu'à la sortie du niveau.

EIDOS

el

ie ou au pôle
des extrater-
t un devoir de
e ce premier
aux frontières
d chapitre ont
en tout : neuf

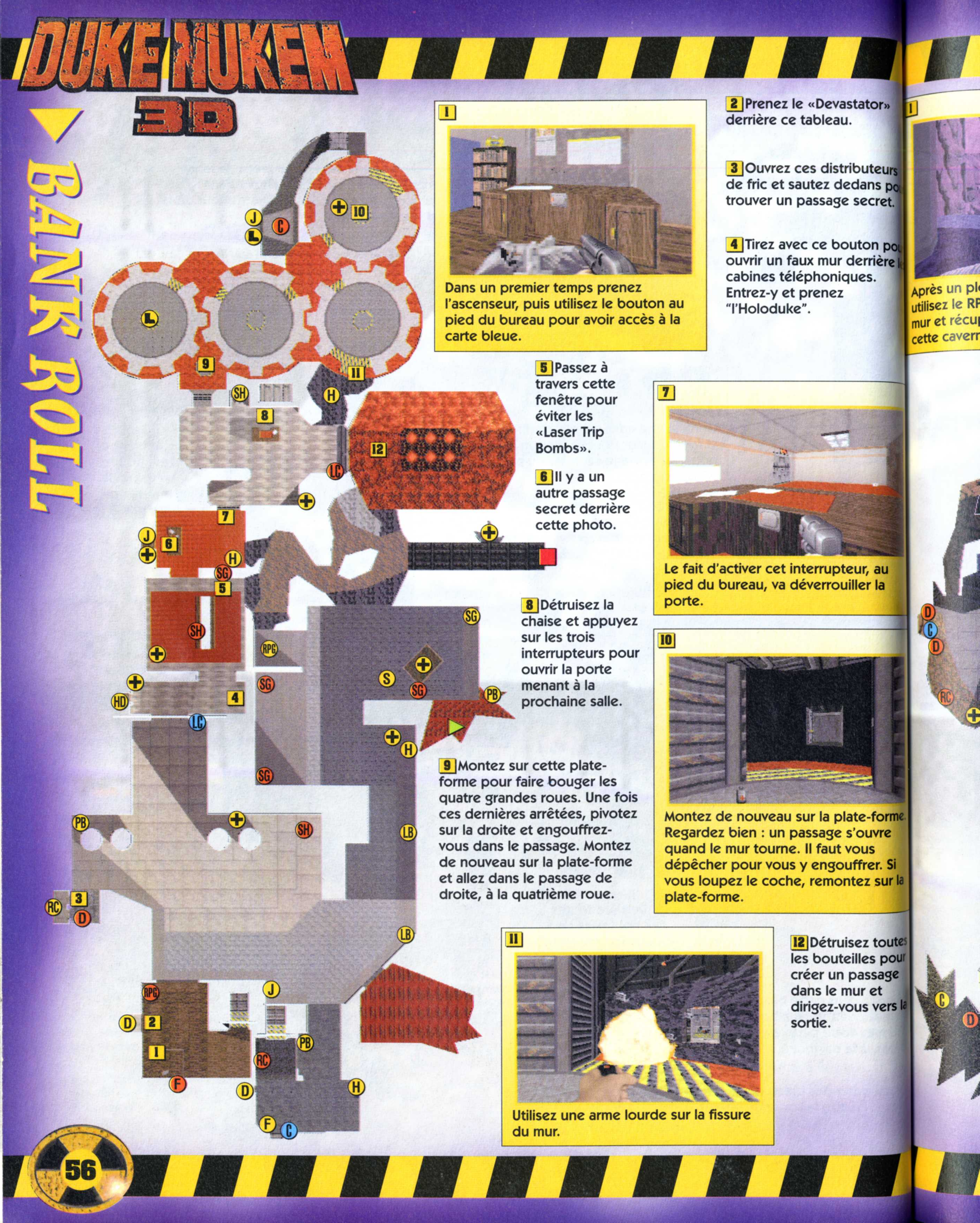
re

thrower

te

oggles

ts



DUKE NUKEM 3D

BANK ROLL

1

Dans un premier temps prenez l'ascenseur, puis utilisez le bouton au pied du bureau pour avoir accès à la carte bleue.

2 Prenez le «Devastator» derrière ce tableau.

3 Ouvrez ces distributeurs de fric et sautez dedans po trouver un passage secret.

4 Tirez avec ce bouton pou ouvrir un faux mur derrière l cabines téléphoniques. Entrez-y et prenez "l'Holoduke".

5 Passez à travers cette fenêtre pour éviter les «Laser Trip Bombs».

6 Il y a un autre passage secret derrière cette photo.

7

Le fait d'activer cet interrupteur, au pied du bureau, va déverrouiller la porte.

8 Détruisez la chaise et appuyez sur les trois interrupteurs pour ouvrir la porte menant à la prochaine salle.

9 Montez sur cette plate-forme pour faire bouger les quatre grandes roues. Une fois ces dernières arrêtées, pivotez sur la droite et engouffrez-vous dans le passage. Montez de nouveau sur la plate-forme et allez dans le passage de droite, à la quatrième roue.

10

Montez de nouveau sur la plate-forme. Regardez bien : un passage s'ouvre quand le mur tourne. Il faut vous dépêcher pour vous y engouffrer. Si vous loupez le coche, remontez sur la plate-forme.

11

Utilisez une arme lourde sur la fissure du mur.

12 Détruisez toutes les bouteilles pour créer un passage dans le mur et dirigez-vous vers la sortie.

Après un pl
utilisez le RP
mur et récup
cette caverr

FLOOD ZONE

1

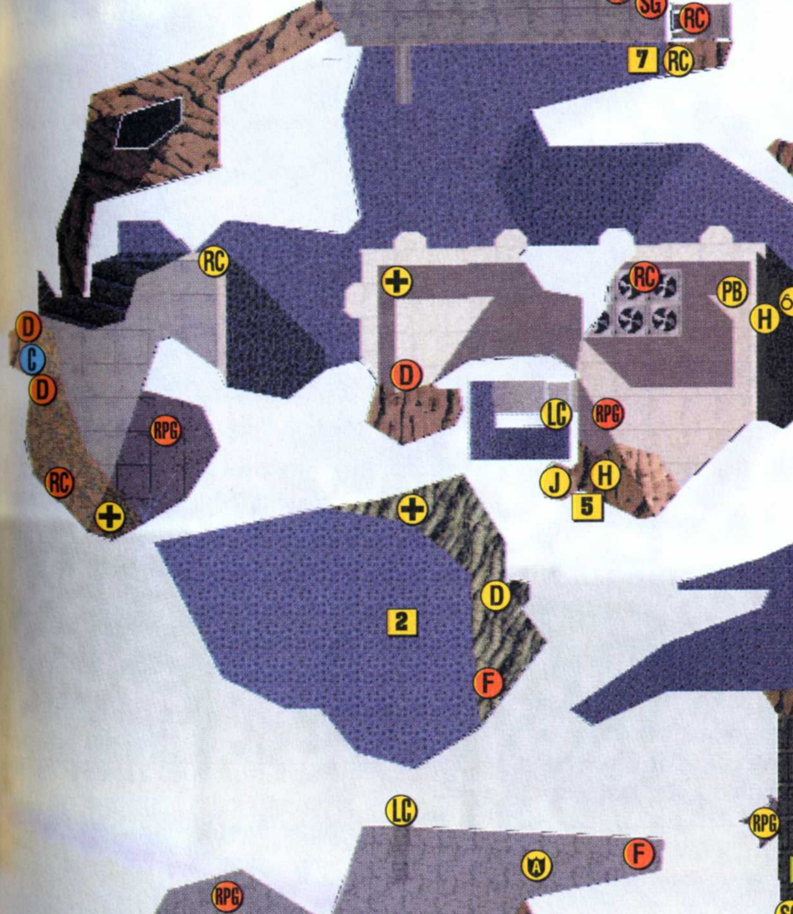
Après un plongeon rafraîchissant, utilisez le RPG pour détruire ce pan de mur et récupérer ce qui se trouve dans cette caverne.

2 En nageant, sur la carte, vous trouverez un rectangle rouge. C'est à cet endroit qu'il vous faut refaire surface. Tuez tout le monde et prenez tous les objets.

3 Nagez jusqu'à cet endroit, remontez le courant et passez par les corniches successives pour trouver la carte bleue.

4 Utilisez la carte bleue ici et entrez. Allez jusqu'au bout de cette grotte et prenez la carte jaune. Attention, le comité d'accueil est particulièrement chaleureux !

5 Utilisez la carte jaune à cet endroit, sous l'eau ; gravissez les escaliers, et en tirant sur tout ce qui bouge, montez sur la corniche où vous actionnerez le mur du fond... Voici un nouveau passage secret.



6

Détruisez tous les «Octabrains» dans la pièce du bas et appuyez sur le bouton du mur. Vous pourrez ensuite prendre une carte rouge dans une fenêtre, fort pratique pour la suite des événements.

7

Utilisez le «Jetpack» pour atteindre ce petit renfoncement. Une fois dessus, ouvrez la fenêtre pour y prendre les munitions du «Chaingun».

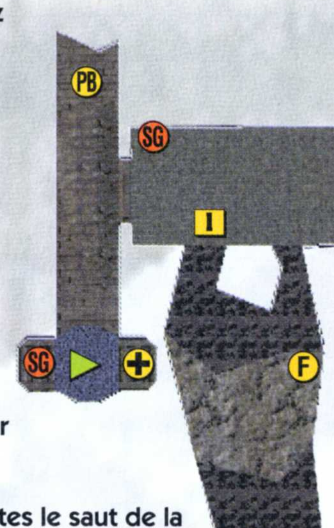
8 Appuyez sur le bout de papier sur la caisse pour l'ouvrir. Entrez dedans pour prendre des «Medkits».

9 Descendez par ce conduit pour atteindre la sortie. Vous n'avez pas besoin du «Jetpack» car de l'eau vous attend à la fin de votre chute.



1 Utilisez une «Pipebomb» sur cette brèche pour accéder à un passage secret contenant un «Freezethrower.

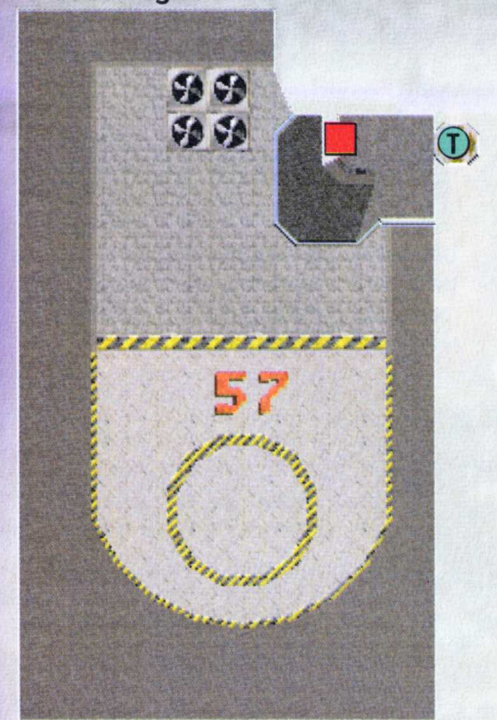
2 Montez sur ce rebord pour créer un tremblement de terre («Quake !») qui modifiera la forme de l'immeuble en haut. Ce sera pratique pour la suite des événements.



3 Vous trouverez la carte bleue dans une pièce derrière la rue en dénivellation. Ouvrez l'armoire sous le couteau taché de sang et prenez-y "l'Atomic Health". Utilisez une «Pipebomb» sur la faille du mur et entrez dans la pièce suivante par cette brèche.

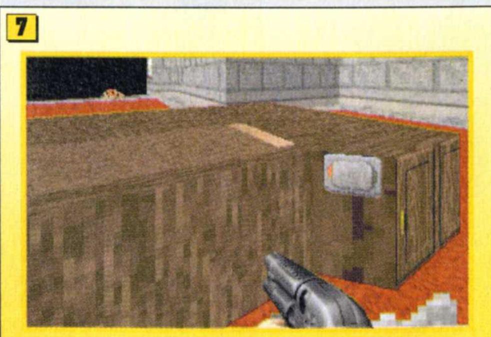
4 En courant, faites le saut de la mort pour vous retrouver sur la petite corniche en face, au sol rouge, à droite de l'écran. Allez ensuite sur le rebord où vous avez provoqué le tremblement de terre et allez sur le côté de gauche de cet endroit.

5 Par bonds successifs, entrez par la fenêtre ouverte. Cette manœuvre est délicate, je ne peux que vous conseiller de sauvegarder !



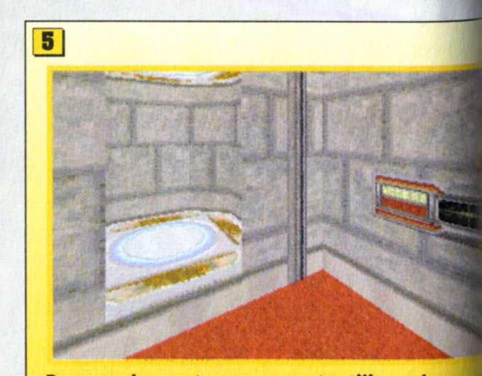
6 Derrière ce tableau, vous trouverez un passage secret : ouvrez-le, entrez dedans et prenez les munitions du «Devastator».

7



Activez l'interrupteur pour ouvrir une pièce en face de vous et entrez dedans avant qu'elle ne se referme.

5



Prenez la carte rouge et utilisez-la. Téléportez-vous : vous vous retrouverez au niveau de la sortie, non sans admirer un magnifique hélicoptère.

1 Activez la
de droite pou
dans le coulo
récupérer 3 «

2 Montez su
dans le signe
lieux, vous y
munitions.

3 Montez s
atteindre la
"l'Atomic He

4 Montez e
détruisez la
entrez. Pren
dans ce cor
carte qui se
nord.

5 Détruisez
prendre un

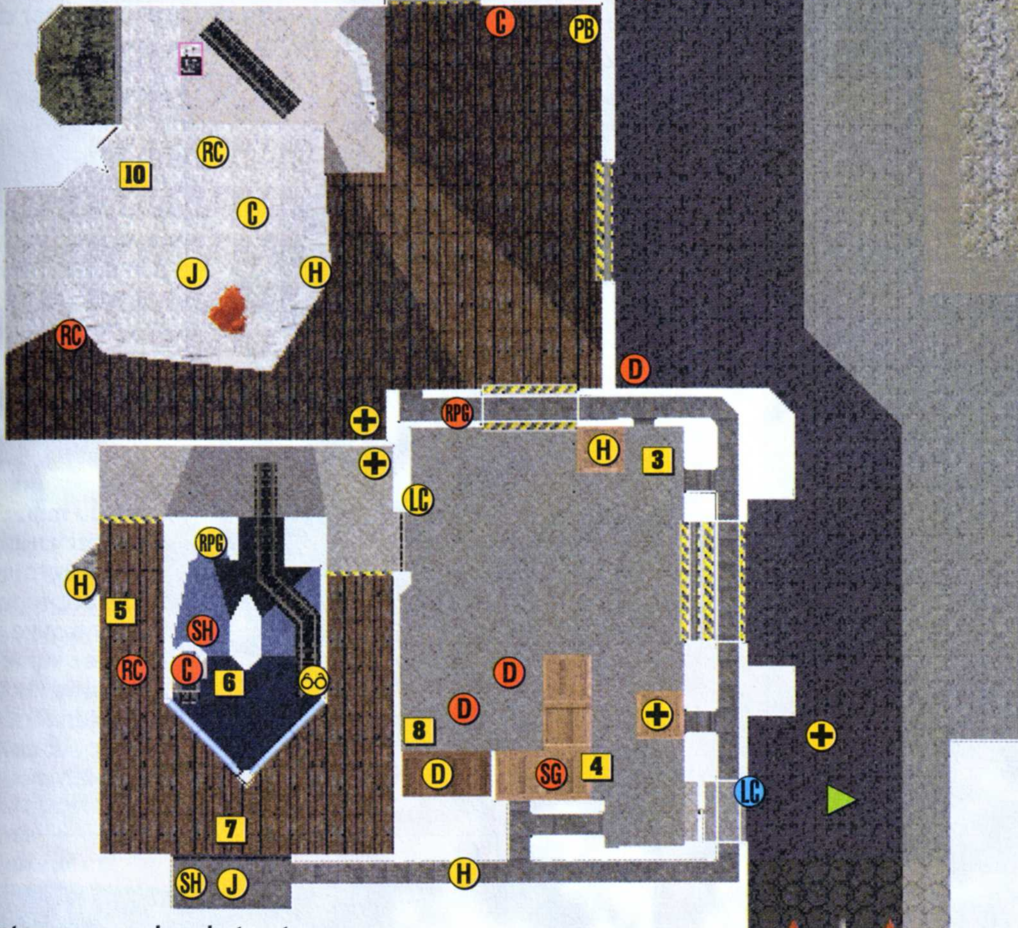
6 Prenez la
le moniteur
prendre sur
Vision Gogg

7 Devant c
Terre, vous
avançant po
objets. Utilis
atteindre le
"l'Atomic He





1 Activez la caisse enregistreuse de droite pour ouvrir un passage dans le couloir de gauche et allez récupérer 3 «Atomic Health».



2 Montez sur ce rebord et entrez dans le signe "3D Realms". Explorez les lieux, vous y trouverez armes et munitions.

3 Montez sur ces caméras pour atteindre la caisse et prendre "l'Atomic Health".

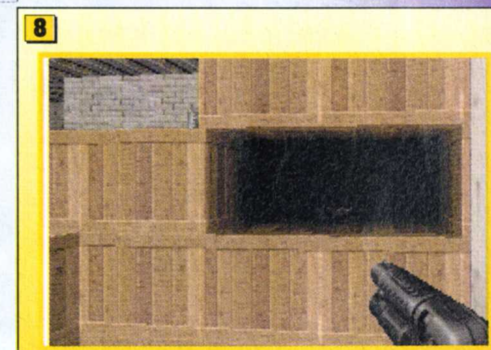
4 Montez en haut de ces caisses, détruisez la grille de ventilation et entrez. Prenez tout ce qui se trouve dans ce conduit. Allez chercher la carte qui se trouve dans la pièce au nord.

5 Détruisez cet extincteur pour prendre un «Atomic Health».

6 Prenez la carte rouge, et actionnez le moniteur au-dessus du siège pour prendre sur la gauche les «Night Vision Goggles».

7 Devant ce mur représentant la Terre, vous n'aurez qu'à sauter en avançant pour prendre quelques objets. Utilisez le «Jetpack» pour atteindre le conduit et prendre "l'Atomic Health».

8



Poussez la caisse la plus basse et utilisez le «Jetpack» pour vous rendre dans ce passage secret.

9 Le fait d'activer cet interrupteur vous ouvre un mur menant au niveau suivant.

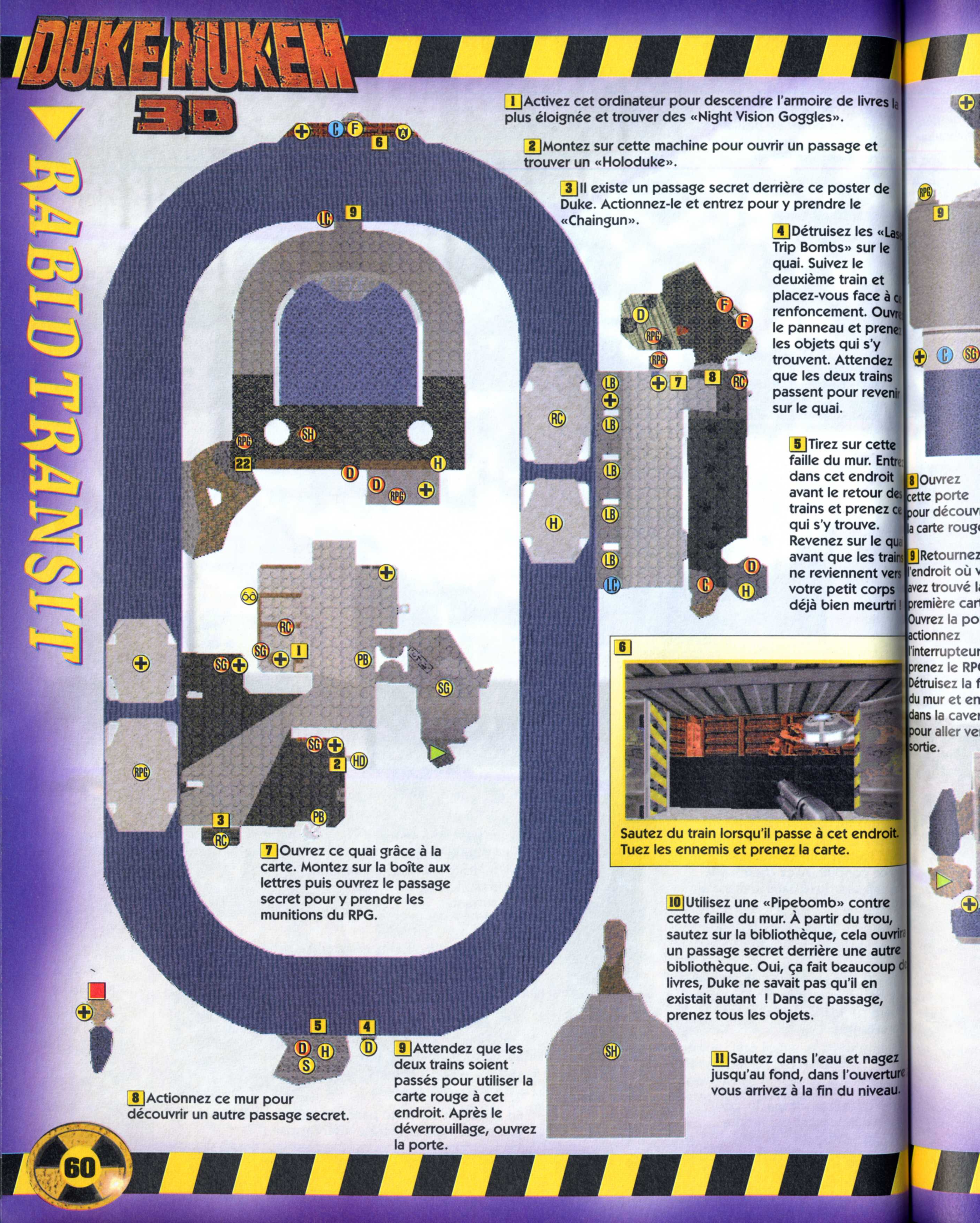
10



En appuyant sur cette pancarte «USA», vous aurez accès à la mission secrète «Tier Drops».



RABID TRANSIT



1 Activez cet ordinateur pour descendre l'armoire de livres la plus éloignée et trouver des «Night Vision Goggles».

2 Montez sur cette machine pour ouvrir un passage et trouver un «Holoduke».

3 Il existe un passage secret derrière ce poster de Duke. Actionnez-le et entrez pour y prendre le «Chaingun».

4 Détruisez les «Laser Trip Bombs» sur le quai. Suivez le deuxième train et placez-vous face à ce renfoncement. Ouvrez le panneau et prenez les objets qui s'y trouvent. Attendez que les deux trains passent pour revenir sur le quai.

5 Tirez sur cette faille du mur. Entrez dans cet endroit avant le retour des trains et prenez ce qui s'y trouve. Revenez sur le quai avant que les trains ne reviennent vers votre petit corps déjà bien meurtri !

6

Sautez du train lorsqu'il passe à cet endroit. Tuez les ennemis et prenez la carte.

7 Ouvrez ce quai grâce à la carte. Montez sur la boîte aux lettres puis ouvrez le passage secret pour y prendre les munitions du RPG.

8 Actionnez ce mur pour découvrir un autre passage secret.

9 Attendez que les deux trains soient passés pour utiliser la carte rouge à cet endroit. Après le déverrouillage, ouvrez la porte.

10 Utilisez une «Pipebomb» contre cette faille du mur. À partir du trou, sautez sur la bibliothèque, cela ouvrira un passage secret derrière une autre bibliothèque. Oui, ça fait beaucoup de livres, Duke ne savait pas qu'il en existait autant ! Dans ce passage, prenez tous les objets.

11 Sautez dans l'eau et nagez jusqu'au fond, dans l'ouverture vous arrivez à la fin du niveau.

8 Ouvrez cette porte pour découvr[...] la carte rouge[...]

9 Retournez [...] l'endroit où v[...] avez trouvé la [...] première cart[...] Ouvrez la po[...] actionnez l'interrupteur[...] prenez le RP[...] Détruisez la f[...] du mur et en[...] dans la caver[...] pour aller ver[...] sortie.

FAHRENHEIT

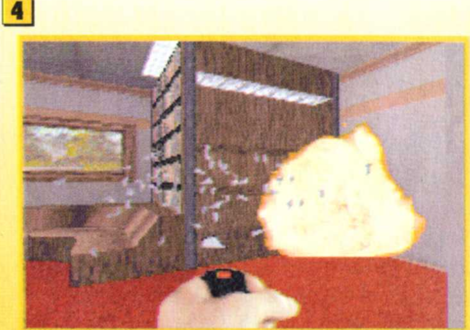
de livres la
.
age et
oster de
e le
z les «Lase
s» sur le
z le
train et
s face à ce
ent. Ouvre
et prenez
qui s'y
Attendez
ux trains
ur revenir
sur cette
mur. Entrez
endroit
retour des
prenez ce
ouve.
sur le quai
e les trains
nnent vers
tit corps
n meurtri !
endroit.
contre
du trou,
ela ouvrira
une autre
aucoup de
'il en
sage,
et nagez
ouverture
u niveau.



1 Plongez dans l'eau et nagez sous le mur afin de trouver la carte bleue.

2 Montez sur les caisses afin d'atteindre ce rebord, puis sautez dans la fenêtre.

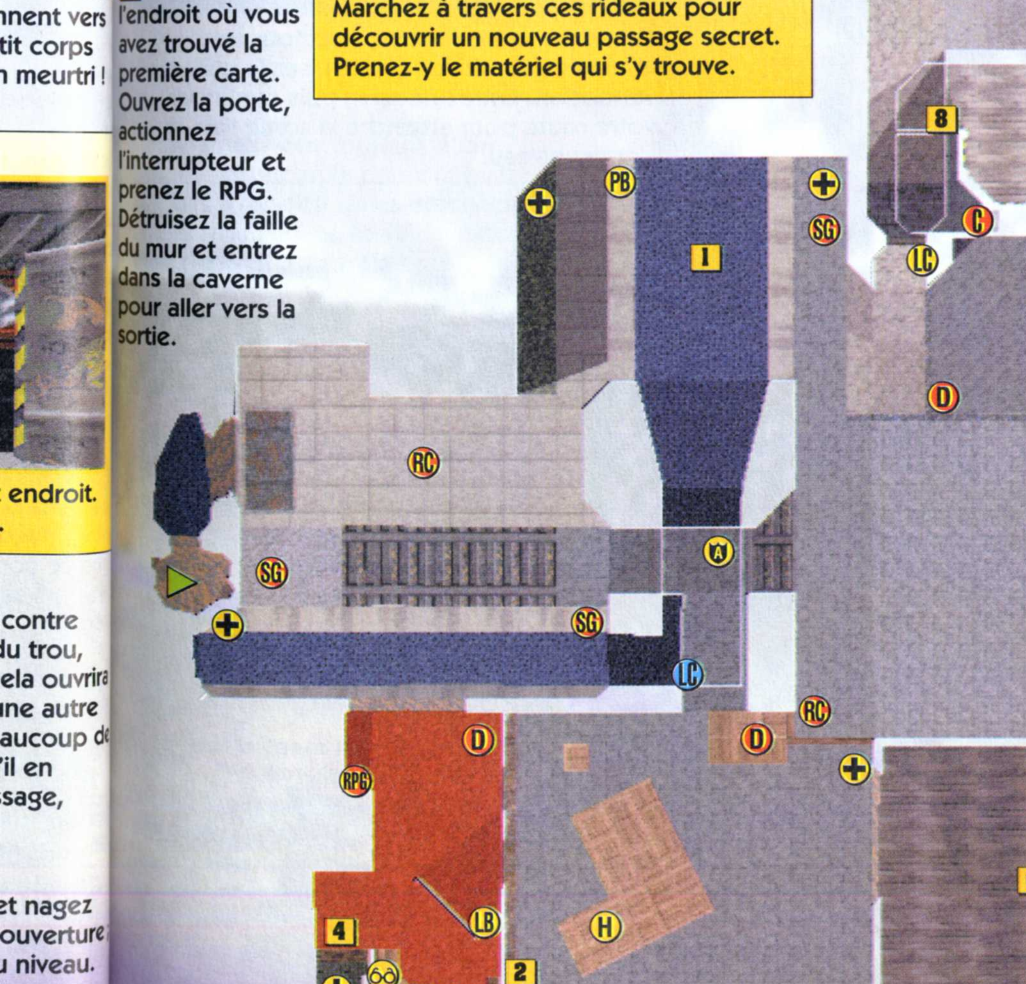
3 Derrière cette peinture, il existe un passage secret. Vous n'avez qu'à l'activer pour y trouver un «Freezethrower».



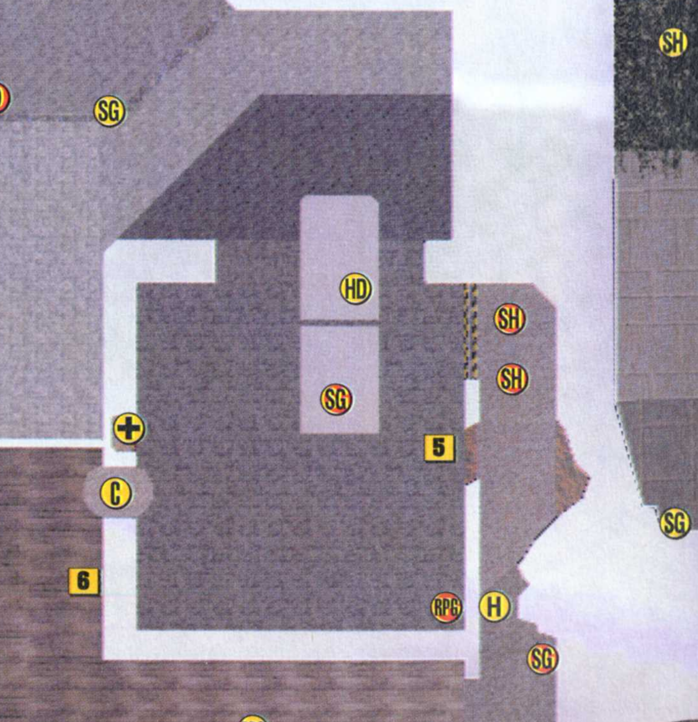
4 Cassez toutes les bouteilles et les verres présents sur l'étagère, pour ensuite marcher à travers et trouver un passage secret.

5 Utilisez une «Pipebomb» sur cette faille pour révéler des escaliers.

6 Actionnez cet interrupteur pour faire descendre une colonne où vous trouverez la carte jaune.



7 Marchez à travers ces rideaux pour découvrir un nouveau passage secret. Prenez-y le matériel qui s'y trouve.



8 Ouvrez cette porte pour découvrir la carte rouge.

9 Retournez à l'endroit où vous avez trouvé la première carte. Ouvrez la porte, actionnez l'interrupteur et prenez le RPG. Détruisez la faille du mur et entrez dans la caverne pour aller vers la sortie.

DUKE NUKEM 3D

HOTEL HELL

1 À partir de cette palissade, sautez sur la corniche puis sur l'autre rebord pour trouver la carte bleue.

2 Cet interrupteur vous ouvrira une colonne contenant des «Night Vision Goggles».

3



Tirez sur tout ce qui bouge dans cette salle. N'oubliez pas de regarder derrière le tableau, vous trouverez la carte jaune.

4



Prenez "l'Holoduke» caché derrière toutes ces bouteilles de vin.

5 Entrez dans le passage secret qui se trouve derrière ce mur et prenez le «Scuba Gear».

6 Avancez dans la cascade pour être téléporté à un endroit qui vous donnera accès à une mission secrète (Freeways). Pour accéder au bouton, balancez une grenade sur les palmiers.

7 En appuyant sur cette main sanglante, vous ouvrirez une caverne. Si vous avancez au fond, vous verrez Indiana Jones dans un bien triste état... Si vous voulez prendre "l'Atomic Health», pensez à sortir rapidement.

8 Voilà le bouton qui vous mènera à la mission supplémentaire : «Freeways».

9

Entrez par cette fenêtre, tuez tous les ennemis à l'intérieur et détruisez la grille de ventilation. Entrez dedans, puis continuez votre route pour atteindre la sortie vers le dernier niveau.



passage
re derrière
e «Scuba

les
grille de
ntinuez
vers le

STADIUM

1 Voici le dernier niveau où vous allez rencontrer le chef alien. Dès votre arrivée sur le stade, allez dans les gradins pour récupérer un maximum d'armes et du «Jetpack».

2



Ne restez jamais sur place, vous seriez un Duke mort. Faites en sorte également que le Boss ne se rapproche pas des danseuses, dont on se demande ce qu'elles foutent ici ! Si l'une des danseuses était tuée, des renforts arriveraient...

3



Envolez-vous grâce au Jetpack. Vous verrez un dirigeable. Si vous le descendez - c'est le cas de le dire -, vous aurez une EXCELLENTE SURPRISE.

4 Maintenez-vous toujours à une distance respectable de ce monstre. Attaquez avec des armes efficaces, comme le «RPG» ou le «Devastator». Utilisez les «Steroids» et courez tout le temps.

5



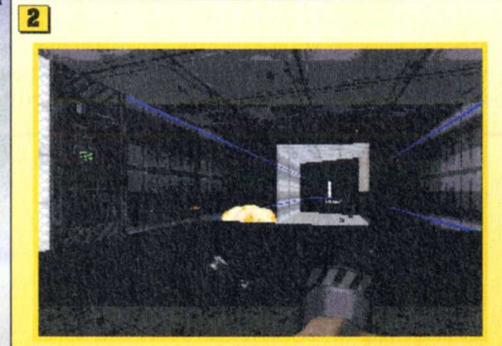
Si vous êtes assez rapide, vous ne devriez pas vous prendre trop de coups. Si vous en prenez quand même, mais sans mourir (ce qui serait assez exceptionnel vue la puissance de feu ennemie...), n'oubliez pas qu'il existe des recharges d'énergie au sol. Bon courage...

8

TIER DROP
SECRET MISSION

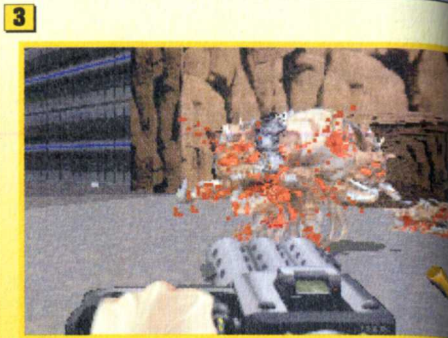
1 Cette mission secrète est assez spéciale. Selon l'entrée que vous utilisez pour vous retrouver au centre du niveau, l'endroit sera différent. Il convient de faire tout de même les choses dans l'ordre pour récupérer un maximum de munitions. Commencez par aller aux quatre coins du niveau et ouvrez les portes pour prendre toutes sortes d'objets. Dès que vous êtes prêt, passez par là (1) pour un combat homérique contre des «Assault Commanders». Prenez tous les objets puis nettoyez l'endroit.

2



Dès que les «Battlelords» approchent, revenez sur cette plate-forme puis, dès qu'ils l'atteignent, balancez-leur des «Pipebombs». Ensuite, revenez au centre pour prendre tous les objets utiles.

3



Passez cette entrée rapidement et allez chercher le «Chaingun» au centre de l'endroit. Sortez. Utilisez le RPG pour tuer tous les «Octabrains» qui arriveront en groupe, près de la sortie. Bon nettoyage !

4 Attention à ce côté-là ! Ouvrez le feu sur tous les ennemis. Allez au centre pour prendre les armes, citoyens. Des ennemis supplémentaires arriveront, alors faites gaffe...

5 Lorsque vous aurez tué tout ce beau monde, sautez dans ce trou pour atteindre la sortie.

6 Je ne vous fais pas un dessin... Il faut éliminer tout le monde ! Montez au centre de l'endroit, ouvrez l'une des deux portes et tuez cet infâme «Battlelord» qui protège la sortie.



FREEWAY SECRET MISSION



ient et
» au centre
le RPG
ins» qui
le la sortie.





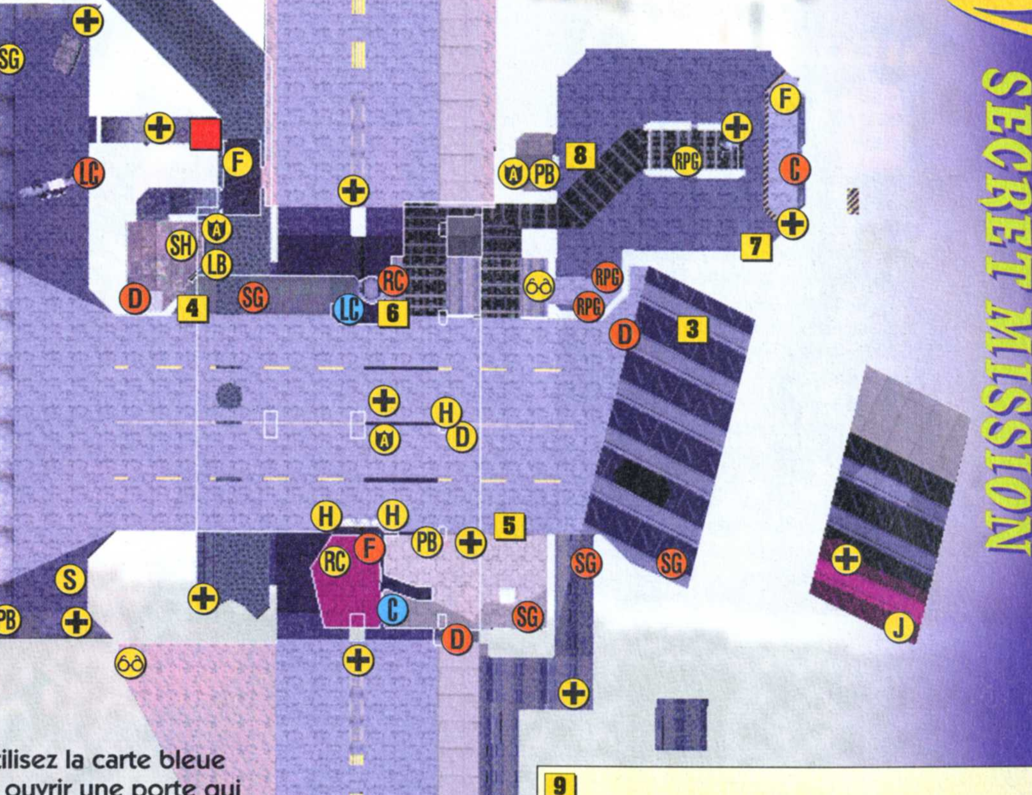
1 Utilisez le RPG sur cette faille sub-aquatique afin d'accéder à des munitions pour «RPG» et à un «Atomic Health».

2 Il existe une autre faille, à la surface de l'eau, sur laquelle vous pourrez vous défouler et qui vous permettra surtout de sortir de cet égout.

3 Empruntez le couloir au sud, montez sur cette pente et descendez dans le trou pour récolter du «Jetpack» et des munitions pour le «Shotgun». Sortez grâce au «Jetpack».



4 Ouvrez cette fenêtre et entrez dans ce passage secret. Prenez les armes et, depuis le bas des escaliers, tirez sur la faille pour découvrir un autre passage secret.





5 Utilisez le «Jetpack» pour voler jusqu'à cette fenêtre. Entrez dans la pièce, prenez la carte et tirez sur la faille pour découvrir un passage secret. Détruisez les ennemis et prenez les armes, rien que de très "quotidien" en somme...



6 Utilisez la carte bleue pour ouvrir une porte qui mène à un ascenseur, et celui-ci vous amènera dans un endroit où il faudra, avant tout, appuyer sur le bouton de droite pour désactiver les tapis roulants.

7 Appuyez sur cet interrupteur pour accéder à un nouvel endroit qui contient la carte rouge. Mais gare au comité d'accueil !

8 Derrière ce mur, il y a un autre passage secret (derrière les panneaux jaunes et noirs). Sautez dedans pour obtenir un peu de matos.



9 Détruisez cet extincteur afin que le mur explose. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur l'interrupteur pour accéder au dernier niveau : «Stadium».

PAUVRE LARRY ! ON L'AVAIT QUITTÉ DANS LE PRÉCÉDENT ÉPISODE EN TRAIN DE FILER LE PARFAIT AMOUR AVEC PATTI, UNE BRUNE CANON, ET ON LE RETROUVE SEUL ET À MOITIÉ AMNÉSIQUE DANS UN BOULOT MINABLE OU LES OCCASIONS DE RENCONTRER LES FILLES SONT RARES. HEUREUSEMENT, CUPIDON VEILLE !

Leisure Suit Larry 5

EN RÉSUMÉ

La crise n'épargne personne, pas même la Mafia, qui voit ses profits fondre comme neige au soleil. Pour réagir à cette situation, les caïds ont lancé une grande campagne d'avilissement de la jeunesse par des musiques subliminales aux textes ultra-violents. Cette recrudescence d'activités mafieuses n'a pas échappé au FBI, qui décide d'envoyer enquêter Passionate Patti en secret, dans le milieu de la chanson, pour trouver des preuves contre l'Organisation. Pendant ce temps, Larry, obscur employé de la chaîne pornographique PornProdCorp, se voit confier la mission de filmer les filles les plus «chaudes» d'Amérique afin de découvrir celle qui présentera le mieux le prochain show télévisé sexy de la chaîne. Au cours de leurs aventures, Larry et Patti se retrouveront-ils ? Avec les Larry, on sait à quoi l'on peut s'attendre : du sexe, du sexe et encore du sexe. Bien sûr, Sierra oblige, ne vous attendez pas à voir des fesses et des seins à tous les étages. Non, ici, tout est suggéré et les sous-entendus lubriques font loi. Pour ceux qui ne connaissent pas les Larry, le thème est original et très éloigné des jeux d'aventure classiques mais pour les autres, la série manque cruellement de renouvellement et la plupart des gags ont dépassé leur date limite de consommation. Si le fond n'a rien d'exceptionnel, il en est de même pour la forme : les graphismes VGA sont assez inégaux (du beau au très laid, surtout vers la fin du jeu) et les musiques sont parfois crispantes. Ne croyez pas cependant que le jeu soit médiocre, il est simplement lassant et sans surprise quand on a déjà joué aux quatre premiers épisodes et il accuse un peu son âge. En tout cas, en collection budget, c'est un jeu d'un bon rapport qualité-prix, qui vous distraira pendant quelques heures (d'autant plus que la difficulté n'est pas bien élevée et que l'on est rarement bloqué longtemps).

Troublant agent double

Cette aventure vous fera beaucoup voyager à travers les USA, alors préparez vos valises et en route.


Le crime est un business.

Pendant l'introduction

Si vous ne sautez pas l'introduction, vous aurez quelques manipulations à faire : regardez la machine à café près de la porte, puis prenez la tasse de café pour l'amener à votre patron dans la salle de réunion, à gauche.



Larry est doué pour apporter les cafés et, surtout, pour les renverser !

Une mission de confiance

De nouveau dans le hall, regardez les trophées en forme de seins sur l'étagère en bas à droite. Buvez un peu d'eau dans le distributeur juste à côté puis retournez dans votre bureau par le couloir du fond, à gauche.

Désinfectez-vous les mains avec le grand baril et prenez les trois cassettes vidéo sur la table en bas à droite. Mettez chacune des trois cassettes dans l'appareil au bout de l'atelier, près du baril, pour les effacer (il faut absolument qu'elles soient vierges : vérifiez en les regardant dans votre inventaire).

Dans le tiroir de gauche de l'atelier, vous trouverez le chargeur pour la mini caméra que vous a donnée votre patron. Allumez ensuite la radio si vous voulez écouter l'une des musiques du jeu puis poussez la porte et revenez dans le hall. Branchez le chargeur sur la prise électrique près de la cafetière puis placez dedans la mini caméra. Regardez la mini caméra pour la débrancher quand elle sera chargée à 100 %.


Dans ces casiers, les adresses des plus belles filles du monde.


Larry et Patti, le couple mal assorti.

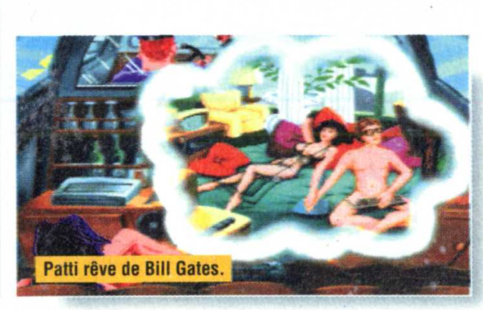
Les trois candidates

Récupérez la mini caméra et le chargeur puis allez dans la pièce au Nord. Prenez la carte de crédit Aerodork oubliée dans l'appareil sur le bureau. Ouvrez ensuite le tiroir du haut du dernier classeur à droite et prenez les trois dossiers des filles retenues pour le concours : examinez les dossiers ainsi que les trois objets qu'ils contiennent pour en apprendre plus sur les candidates. Sortez ensuite de l'immeuble de la PornProdCorp. Regardez la statue dans le jardin avant de monter dans la limousine.

À l'aéroport

En sortant de la limousine, dirigez-vous vers le distributeur de billets (la limousine s'est presque garée devant). Introduisez la carte Aerodork dans la fente du distributeur puis posez la main sur l'écran tactile et tapez le code correspondant à la destination New York et à l'heure du vol indiquée (regardez votre manuel : c'est la protection). Prenez le billet et votre carte de crédit puis entrez dans l'aéroport par les portes à droite. Utilisez la carte de crédit sur la caméra de surveillance pour accéder à la salle d'attente. Lorsque le message d'embarquement clignotera, utilisez le billet d'avion dans le lecteur à droite de la porte pour passer. Une fois dans l'avion, prenez le magazine dans le dos du siège devant vous (c'est la boule bleue que l'on voit à peine) et ouvrez-le pour le lire (en cliquant dessus avec l'icône main dans l'inventaire).


Agent Patti 009.


Patti rêve de Bill Gates.

Le briefing de Patti

Dans le laboratoire du FBI, observez tous les techniciens, puis allez à droite et rapprochez-vous de l'ordinateur : notez le numéro de téléphone de l'inspecteur Desmond que vous indiquera Twit. Regardez le dernier technicien, puis ouvrez la porte sur la droite pour rencontrer le docteur Phil Hopian. Après la visite médicale, au cours de laquelle le bon docteur vous installera un détecteur dans vos parties les plus intimes, sortez du bureau et prenez les deux cartouches magnétiques ainsi que le lecteur sur le bureau, à gauche de l'ordinateur. Introduisez successivement les deux cartouches dans le lecteur pour lire les informations qu'elles contiennent sur les suspects. Posé plus loin sur l'atelier, se trouve le soutien-gorge : récupérez-le, examinez-le, et mettez-le sur vous. Passez la porte au Nord et montez dans la limousine. Prenez la bouteille de champagne dans le bar puis composez le 556-2779 sur le téléphone. Introduisez la cartouche de Biaz dans le lecteur et montrez le lecteur au chauffeur pour qu'il vous amène au studio de Biaz. ▸▸▸


Le petit oiseau va sortir.

Conseils de jeu

- **Quand vous arrivez à un aéroport, mettez toujours une cassette vierge dans la mini caméra et vérifiez si elle est chargée avant de partir rencontrer une des candidates.**
- **Sauvegardez toujours à chaque changement de personnage (au minimum).**
- **Leisure Suit Larry 5 est un jeu très linéaire : il est préférable de suivre la solution à la lettre pour éviter les situations de blocage, qui vous obligeront à tout reprendre depuis le début.**
- **Vous dirigerez Larry et Patti alternativement : on passe de l'un à l'autre à chaque fois que Larry voyage en avion ou Patti en voiture.**

Leisure Suit Larry 5

L'agenda bleu

Sortez de la salle d'attente et allez à gauche lire le panneau publicitaire au-dessus de la porte fermée pour connaître le numéro de téléphone de la compagnie de limousine. Revenez devant la porte de la salle d'attente et regardez la cagnotte sous la caméra de surveillance : vous y trouverez une petite pièce de monnaie qui vous permettra d'appeler une limousine (552-4668) avec le téléphone public encore en état de marche. Dans la limousine qui vous attend dehors, vous trouverez sur la banquette arrière un agenda bleu : ouvrez-le puis montrez au chauffeur la serviette du Hard Disk Coffee, qui se trouvait dans le dossier de Michelle.


Larry en pleine drague.

L'argent ouvre toutes les portes

Ecoutez la boîte à musique (à gauche des ordinateurs) puis utilisez ensuite l'argent trouvé dans l'agenda pour corrompre le maître d'hôtel (100 $ suffiront). Prenez la bande perforée qui sort de la machine et réintroduisez-la dans la machine par l'autre fente pour ouvrir la porte. Installez-vous à la table libre et attendez Michelle. Elle passera devant vous et ira dans la salle réservée. Votre bande perforée ne vous donnant pas accès à cette partie du café, retournez voir le maître d'hôtel et donnez-lui les cartes de crédit trouvées dans l'agenda contre une bande perforée pour la salle réservée. Grâce à cette accréditation, vous passez sans problème les deux machines de contrôle et entrez dans le restaurant.

Le Spécial Banana Split

Introduisez une cassette vierge dans la mini caméra et mettez-la en marche (en cliquant dessus avec la main dans votre inventaire). Parlez à Michelle jusqu'à ce qu'elle vous invite à sa table. Votre pouvoir de persuasion et l'agenda avec les comptes en Suisse rendront Michelle folle de vous (elle saura vous le montrer concrètement). Complètement vidé, vous vous retrouvez dans le hall d'entrée. Arrêtez la caméra et composez le 552-4668 sur le téléphone près du maître d'hôtel pour appeler la limousine. À l'aéroport, prenez un billet pour Atlantic City, toujours avec la carte de crédit, puis embarquez (il faut refaire toutes les manipulations, comme pour le premier voyage).


Devinez où est la fille ?


Le gardien n'a rien d'un cerbère.

Biaz ne tient pas l'alcool

Entrez dans l'immeuble et regardez le panneau d'affichage à gauche pour connaître l'étage de la société des Rever Records. Parlez au gardien pour le réveiller puis montrez-lui le lecteur de cartouche (avec celle de Biaz à l'intérieur) pour qu'il appelle l'ascenseur qui vous amènera directement aux studios de Biaz. Arrivé à l'étage, prenez le disque d'or au premier plan et posez-le sur la platine disque. Devant la platine, enfoncez le bouton «33 tours» puis celui de mise en route. Actionnez le bras et écoutez la musique quelques instants. Remettez le bras en place et arrêtez la platine. Prenez le disque puis ouvrez la porte du fond. Entrez et jouez sur le synthé jusqu'à ce que Biaz soit satisfait (il faut trois essais). Il vous demandera alors de le rejoindre dans sa cabine : discutez puis offrez-lui (rapidement) la bouteille de champagne. Une fois saoul, il vous remettra une cassette très compromettante. Revenu dans la limousine, enlevez la cartouche de Biaz et mettez à la place celle de PC Hammer dans le lecteur, puis montrez-le au chauffeur.


Ça va balancer.

La routine

En sortant de la salle d'attente, lisez les publicités pour connaître le téléphone de l'agence de location de limousines. Jouez aux machines à sous pour obtenir une pièce de monnaie. Remplacez la cassette enregistrée dans la mini caméra par une cassette vierge et rechargez la caméra grâce au chargeur et à la prise électrique sur le mur de gauche. Composez le 553-4468 pour appeler une limousine et montrez au chauffeur la pochette d'allumettes pour aller au casino.


Vous voyagerez beaucoup en avion.

L'enfer du jeu

Avant d'entrer dans le casino, parlez à l'hôtesse, sur la gauche : elle vous proposera un petit jeu qui vous permettra de gagner 10 $ après plusieurs tentatives. Entrez dans le casino et jouez au poker électronique jusqu'à ce que vous obteniez environ 1000 $ (pour cela faites une sauvegarde avant chaque mise et reprenez votre sauvegarde si vous perdez). Passez la porte du fond et donnez 25 $ au type du service d'ordre. Asseyez-vous au premier rang pour regarder la fille puis sortez du casino et allez à l'Est jusqu'au magasin d'Ivana Skates.


Oooooooooohhh, Patti.

Ça roule pour moi

Rapprochez-vous du comptoir et parlez à Ivana. Louez une paire de patins contre une caution de 250 $ puis revenez sur le quai et chaussez les patins. Baladez-vous ensuite jusqu'à ce que passe en patins Lana Luscious, la jolie blonde (si jamais vous tombez à l'eau, allez vers la gauche pour remonter sur le quai). Mettez une cassette vierge dans la mini caméra et allumez-la puis discutez avec Lana. Elle vous invitera à son match de catch dans la boue. Arrêtez la caméra, enlevez vos rollers et ramenez-les à la vendeuse de l'Ivana Skate pour récupérer une partie de votre caution.


Lana, sweet Lana.

Catch dans la boue

Revenez au casino. Dans la salle du fond, donnez 500 $ au garde après lui avoir indiqué que vous voulez affronter Lana, puis allumez votre caméra et allez vous asseoir. Quand Lana arrive, montez sur le ring. Il va falloir toucher les différentes parties du corps de Lana qui apparaissent sur l'écran (au fur et à mesure, la vitesse se ralentira). Après le combat vous vous retrouvez devant le casino. Éteignez la caméra et demandez au portier, à droite, d'appeler une limousine. Revenu à l'aéroport, prenez un billet pour Miami et montez dans l'avion (toujours de la même façon).

Une fouille en règle

Poussez la porte de la discothèque et entrez. Utilisez le code d'accès (45954) indiqué sur le lecteur de cartouche pour ouvrir la porte de gauche. Entrez rapidement dans le



bureau et fouillez plusieurs fois le pot de la grande plante verte pour récupérer une clef. Ouvrez le tiroir du bureau avec la clef : il contient un dossier que vous devez lire. Lisez aussi le code sur l'autocollant bleu collé dans le tiroir (notez-le car il change à chaque partie). Faites une copie du dossier grâce à la photocopieuse sur la table à gauche puis replacez-le dans le tiroir. Refermez le tiroir avec la clef et cachez à nouveau la clef dans le pot. Sortez du bureau par la porte de gauche. Nettoyez-vous dans ce qui ressemble à une douche.


La photocopieuse n'a plus que quelques secondes à vivre.

Patty brise la glace

Après votre descente remarquée en ascenseur, habillez-vous avec les vêtements sur le portemanteau puis allez à droite et tapez le numéro de l'autocollant bleu sur le digicode à droite. Entrez dans le studio et prenez une bande vierge sur l'étagère en face de l'entrée. Placez la bande sur l'enregistreur à gauche et utilisez les commandes à côté jusqu'à ce que vous entendiez jouer le groupe de rap «2 live 2 screw». Mettez alors en route l'enregistreur (en cliquant avec la main sur la bande vierge). Quand vous aurez les preuves compromettantes, arrêtez l'enregistrement, rembobinez la bande puis prenez-la (ces trois manipulations se font toujours en cliquant avec la main sur la bande). Utilisez encore la console pour monter le son à fond et parlez dans le micro au-dessus de la console afin de casser la vitre pour vous échapper. Vous avez rempli votre mission : direction le FBI.

Larry a la rage (de dents)

Sortez de la salle d'attente et prenez la pièce dans le distributeur de cigarettes, à gauche. Profitez-en aussi pour recharger une dernière fois votre caméra sur la prise électrique et mettez une cassette vierge à la place de celle de Lana. Lisez sur le panneau publicitaire le numéro de l'agence de limousines. Utilisez le téléphone encore en état de marche pour appeler une limousine (554-8544). Grimpez dans la voiture et montrez au chauffeur la carte de visite du docteur Pulliam. Une fois arrivé, montez l'escalier pour aller dans le cabinet dentaire. Prenez sur la chaise la plus à droite la serviette puis frappez deux fois à la vitre jusqu'à ce que l'assistante du docteur vous fasse remplir un formulaire. Pour obtenir un rendez-vous, vous devez répondre : Yes-Yes-No-No-Yes-Yes-Yes-Yes-Yes-Yes-No-No-No. Malgré tout, le docteur n'est pas libre avant six mois. Utilisez alors le téléphone et appelez le cabinet du docteur (554-3627). Baratinez l'assistante au téléphone puis levez-vous et enroulez la serviette autour de votre tête. Mettez en route la caméra et frappez de nouveau à la vitre. Cette fois-ci, vous serez directement envoyé devant le docteur en urgence. Regardez Chi Chi Lambada puis parlez-lui jusqu'à ce qu'elle se mette à danser et vous emmène ensuite dans la salle de gym... Après la séance sportive, remontez dans la salle d'attente du cabinet et appeler la limousine (554-8544). Revenez à l'aéroport et prenez le billet de retour pour Los Angeles.


L'immeuble du K-RAP.

Deux héros pour le même prix

Pendant le voyage de retour, arrêtez la chute libre de l'avion de Larry en appuyant sur tous les boutons jusqu'à ce que le pilote automatique soit enclenché. Pour cet acte héroïque, vous serez invité à la table du Président. Au cours du dîner, Julius, le mystérieux patron de la Mafia, sera démasqué et tentera de vous menacer, mais grâce au soutien-gorge pistolet de Patti, Julius sera mis hors d'état de nuire (cliquez avec l'icône main sur le pistolet de Julius). Les deux héros sont enfin réunis, au moins pour le week-end. ■





Virtua Fighter

Virtua Fighter, le jeu de combat mythique de Sega, celui qui déchaîne les passions des Japonais et des joueurs du monde entier, arrive enfin sur PC. La conversion d'un aussi bon jeu n'était pas chose aisée mais les développeurs de Sega s'en sont admirablement tirés.

En résumé

Quelle est la technique de combat à main nue la plus puissante et qui en est passé maître ? C'est le genre de questions que se posent avec intérêt les spectateurs du tournoi mondial d'arts martiaux où s'affrontent les meilleurs combattants de la planète. Nous sommes en finale, il ne reste plus que huit combattants et les paris grimpent : qui sera le futur champion ?

Le scénario de Virtua Fighter, le jeu de baston en 3D de Sega, est un peu moins superficiel que ce à quoi nous a habitués le genre, puisqu'il nous permet de voir s'affronter des adversaires aux techniques de combat très différentes : Kung-Fu, Jeet Kune Do, pancrace (lutte grecque dans laquelle les adversaires, huilés de la tête aux pieds, se prennent virilement). Les combats sont donc assez techniques, chaque personnage ayant sa spécialité (Jeffry et Wolf, les projections ; Akira, les attaques "bourrines"...) et les enchaînements qui permettent de passer plusieurs coups d'affilée ont une grande importance. On regrette quand même un peu qu'il n'y ait pas plus de spectacle, à la manière d'un Mortal Kombat ou d'un Toshinden, à cause justement de ce parti pris réaliste.

De toute façon, la réalisation du jeu est impeccable, avec des graphismes SVGA texturés très fins (les rédacteurs des journaux pour consoles qui passaient dans le bureau n'en croyaient pas leurs yeux !) et une maniabilité qui permet de diriger son combattant au doigt et à l'œil.

Virtua Fighter est donc une réussite, mais je ne peux m'empêcher de penser que Sega aurait directement pu sortir sur nos ordinateurs Virtua Fighter 2, qui est quasiment le même jeu avec deux personnages en plus, quelques coups et des décors plus beaux ; business is business !

Châtaignes virtuelles

CONSEILS DE JEU

- *Si vous jouez seul, les touches du clavier par défaut du second joueur sont excellentes, je vous conseille de les mettre au premier joueur.*
- *Utilisez les touches combinées (A + B, A + C et A + B + C), c'est plus facile pour sortir les coups spéciaux.*
- *Pour obtenir Dural, le personnage caché, il faut faire "↓, ↑, →, ← + A" dans l'écran de choix de son personnage. Si vous faites la manipulation correctement, vous entendrez seulement un bruitage, mais vous commencerez le combat avec Dural.*

Voici tous les coups des neufs personnages apparaissant dans le jeu.

Les lettres A, B, et C correspondent respectivement à la parade, au coup de pied et au coup de poing.

Dans Virtua Fighter, il y a deux types de sauts : les sauts courts et les sauts longs. Pour effectuer un saut court, il faut donner une impulsion plus courte que pour le saut long. Les flèches pleines (↑, →, ←...) indiquent les sauts longs et les flèches "creuses" (⇖, ⇧), les sauts courts.



Pai Chan

Histoire : abandonnée par son père, Lau Chan, elle participe au tournoi pour se venger et l'humilier sur son propre terrain.

Commentaire : plus rapide que son père, elle a moins de technique.

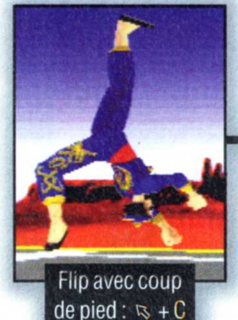
Coups Spéciaux


Coup de pied circulaire : A + C


Fauchage : ↓ + A + C


Flip : ⇖


Coup de pied projeté : ↘ + C
Coup de pied circulaire projeté : ↓ (1s), → + C


Flip avec coup de pied : ⇖ + C

Attaques au Sol

↘ + B


⇧ + B
↑ + B

Mouvements généraux

Ces mouvements peuvent généralement être effectués par tous les personnages.

Bond en avant : → →
Bond en arrière : ← ←
Courir : → → → (maintenir)
Marteau-pilon : ⇧ + B ou ⇗ + B ou ⇖ + B
Coup de pied long : ⇧, C
Coup de poing long : ⇧, B

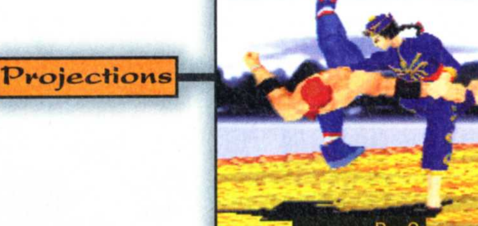
Enchaînements

↗, → + B
↑, → + B
↖, → + B
↗, → + C
↑, → + C
↖, → + C

Pour se relever

Sur le côté : A
En donnant un coup de pied : C (une ou plusieurs fois)
En faisant un fauchage : ↓ + C (une ou plusieurs fois)
Vers l'arrière : ←

Projections


→, → + B + C


→, ↓ + B




←, → + B


A + B

Enchaînements

B, C
B, B, C
B, B, B
B, B, B, C

▸▸▸



Lau Chan

Histoire : Lau est un perfectionniste qui cherche à devenir le plus grand cuisinier de Chine ainsi que le meilleur combattant, mais il a tout sacrifié à ses passions.

Commentaire : c'est l'un des forts participants au tournoi.

Attaques au Sol

⇧ + B
↑ + B

Coups Spéciaux

Coup de coude : → + B

Crochet au ventre : ↘ + B

Uppercut : ↘ (maintenir) + B

Coup de pied circulaire long : ↓ (1s), C

Coup de pied circulaire : A + C
Fauchage : ↓ + A + C
Flip : ⇘
Flip avec coup de pied : ⇘ + C

Projections

A + B

←, → + B

← + B

Enchaînements

B, C
B, B, C
B, B, B
B, B, B, C

Akira Yuki

Histoire : dépositaire des techniques secrètes du Hakkyoku-Ken, Akira est un aventurier.

Commentaire : ce personnage bourrin est assez facile à maîtriser.

Enchaînements

→, →, C, C
B, B

Attaques au Sol

↑ + B
↘ + B

Projections

← + B

Jeffry Mc Wild

Histoire : Jeffry est un marin qui participe au tournoi pour s'acheter un bateau.
Commentaire : sa technique du pancrace est assez jolie.

Projections

↓, → + C (adversaire accroupi)
↓ + B (adversaire accroupi)

←, ← + B

A + B (dans le dos de l'adversaire)

A + B

→ + B

↘, ↘ + B + C

Attaques au Sol

⇧ + B
↑ + B

Enchaînements

C, C, C
↘ + B, B
→, →, B, B, C
→, ← + B

Coups Spéciaux

Coup de pied projeté : ↘ + C

Coup de coude : →, →, B

Uppercut : ↘ + B

Coup de pied à la poitrine : ↓ + C
Coup de genou : → + C

Coups Spéciaux

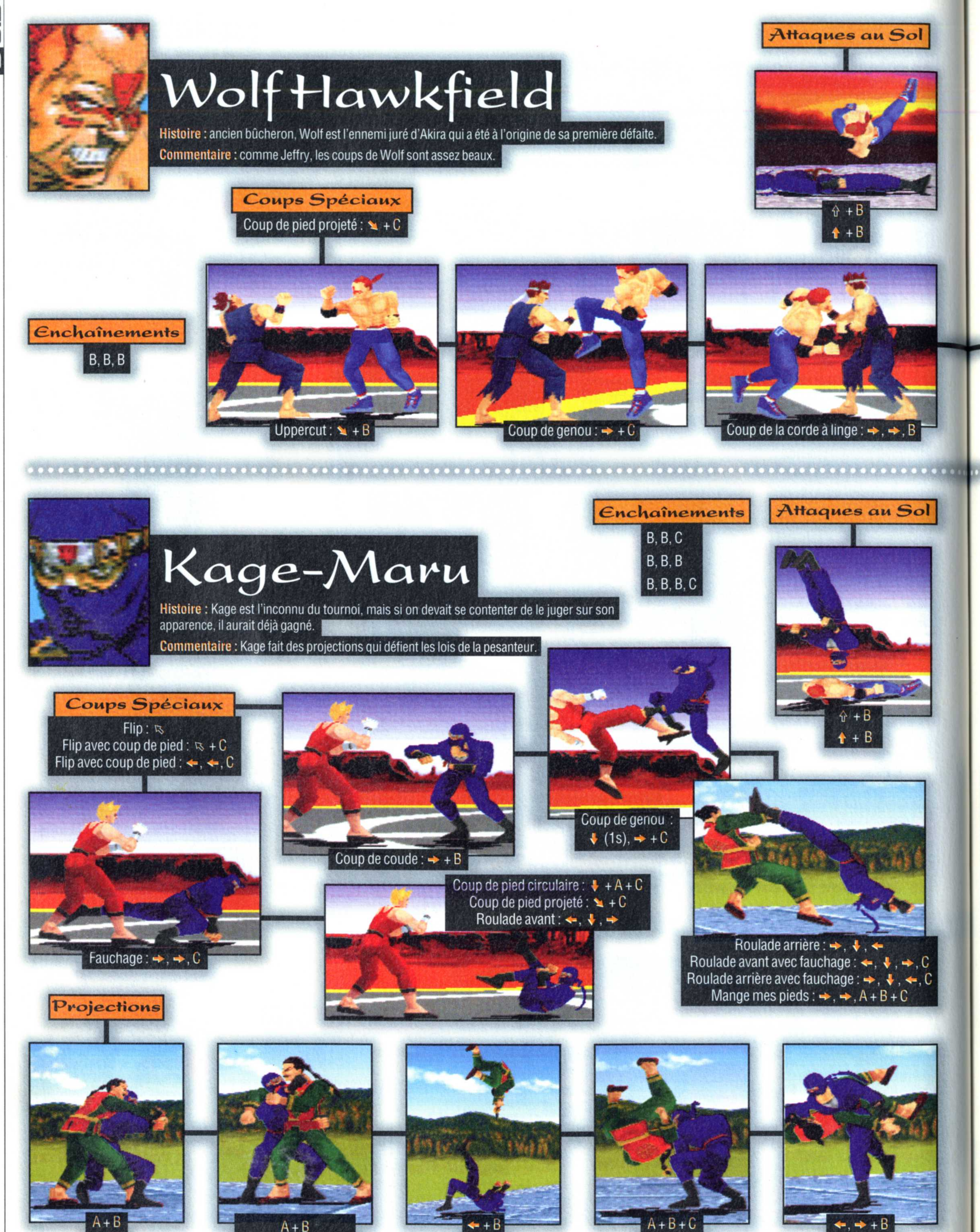
Coup de pied sauté : →, →, C

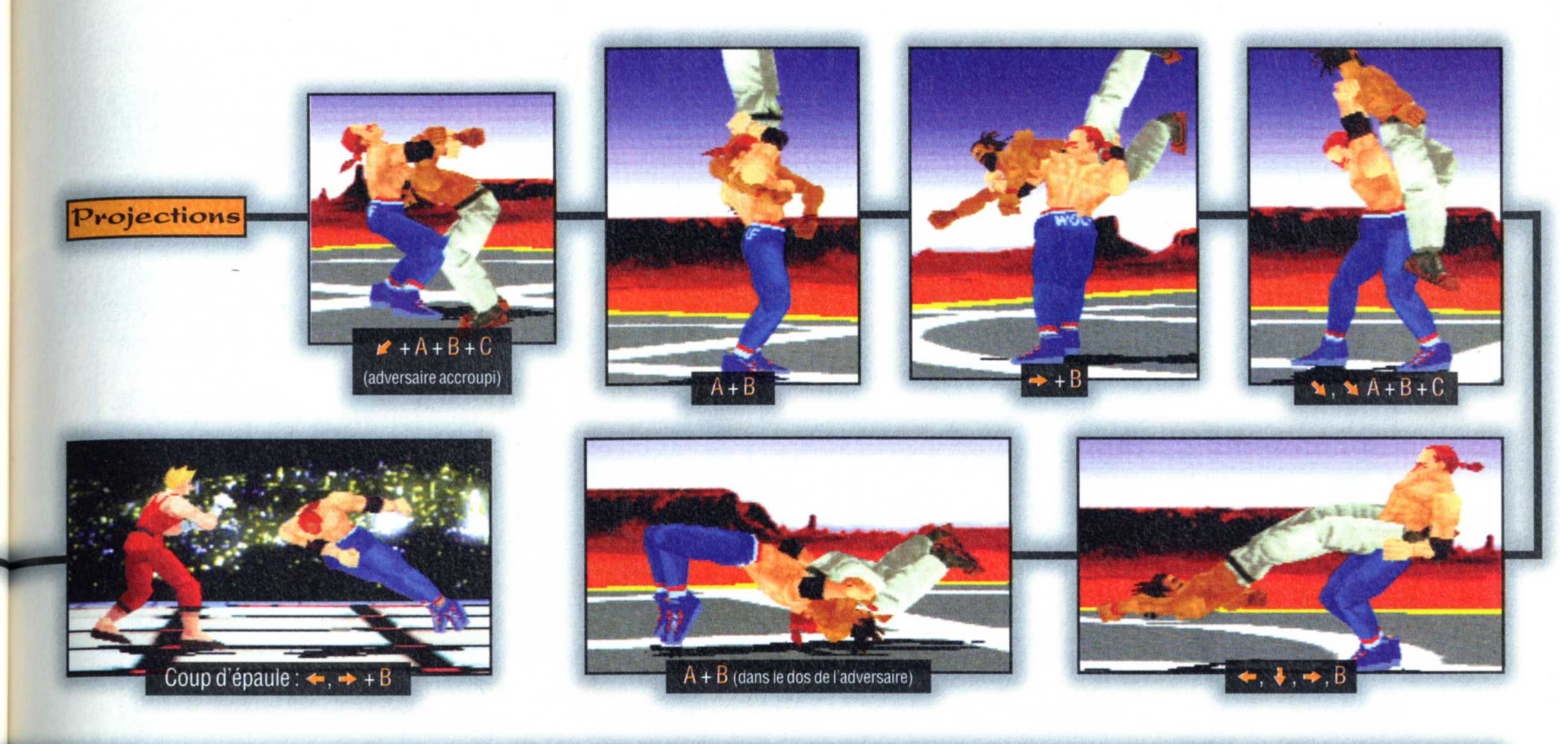
Coup de coude : → + B

Coup de paume : ↓ (1s), → + B

Coup de pied projeté : ↘ + C




Wolf Hawkfield
Histoire : ancien bûcheron, Wolf est l'ennemi juré d'Akira qui a été à l'origine de sa première défaite.
Commentaire : comme Jeffry, les coups de Wolf sont assez beaux.
Attaques au Sol
⇧ + B
↑ + B
Coups Spéciaux
Coup de pied projeté : ↘ + C
Enchaînements
B, B, B
Uppercut : ↘ + B
Coup de genou : → + C
Coup de la corde à linge : →, →, B
Kage-Maru
Enchaînements
B, B, C
B, B, B
B, B, B, C
Attaques au Sol
⇧ + B
↑ + B
Histoire : Kage est l'inconnu du tournoi, mais si on devait se contenter de le juger sur son apparence, il aurait déjà gagné.
Commentaire : Kage fait des projections qui défient les lois de la pesanteur.
Coups Spéciaux
Flip : ⇖
Flip avec coup de pied : ⇖ + C
Flip avec coup de pied : ←, ←, C
Coup de coude : → + B
Coup de genou : ↓ (1s), → + C
Fauchage : →, →, C
Coup de pied circulaire : ↓ + A + C
Coup de pied projeté : ↘ + C
Roulade avant : ←, ↓, →
Roulade arrière : →, ↓, ←
Roulade avant avec fauchage : ←, ↓, →, C
Roulade arrière avec fauchage : →, ↓, ←, C
Mange mes pieds : →, →, A + B + C
Projections
A + B
A + B
(dans le dos de l'adversaire)
← + B
A + B + C
←, → + B



↙ + A + B + C (adversaire accroupi)
A + B
→ + B
↘, ↘ A + B + C
Coup d'épaule : ←, → + B
A + B (dans le dos de l'adversaire)
←, ↓, →, B

Sarah Bryant

Histoire : Sarah a subi un lavage de cerveau et ne sait pas qu'elle est utilisée pour éliminer son propre frère, Jacky.

Commentaire : le lavage de cerveau semble avoir nui à sa qualité de combattante.

Enchaînements

B, B, C
B, B, B
B, B, B, C

Attaques au Sol

⇧ + B
↑ + B

Coups Spéciaux

Coup de coude : → + B

Coup de genou sauté : ↓ (1s), → + C

Coup de pied au ventre : ↓ + C
Coup de pied projeté : ↘ (maintenir) + C

Coup de genou : → + C

Coup de pied projeté bas : ↓ + A + C

Coup de pied à la tête : ↘ + C

Flip : ↖

Flip avec coup de pied : ↖ + C

Projections

A + B (dans le dos de l'adversaire)

A + B

→, →, B



Jacky Bryant

Histoire : ancien coureur automobile et maître du Jeet Kune Do, Jacky participe au tournoi pour retrouver sa sœur.

Commentaire : Le Jeet Kune Do est un art martial qui semble assez pauvre.

Enchaînements

B, C
B, B
B, B, C
B, B, B
B, B, B, C

Coups Spéciaux

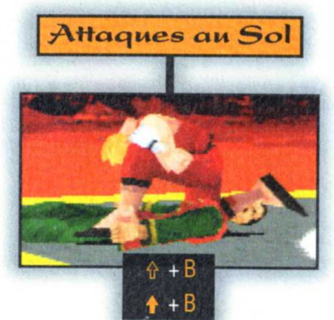
Coup de genou : → + C
Coup de coude : → + B
Coup de poing circulaire : ← + B
Coup de pied projeté : ↘ + C
Coup de pied projeté bas : ↓ + A + C
Coup de pied facial : →, →, C
Flip : ⇘
Flip avec coup de pied : ⇘ + C


Coup de pied circulaire : A + C


Coup de poing bas circulaire : ↙ + B

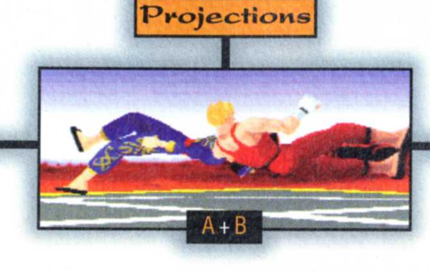

Coup de pied au ventre : ↓ + C

Attaques au Sol


⇧ + B
↑ + B

Projections


→, →, B


A + B


A + B
(dans le dos de l'adversaire)



Dural

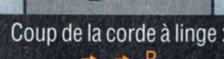
Histoire : Dural, le seul boss du jeu, est aussi le personnage le plus puissant.

Commentaire : Ce Boss est agréable à jouer mais pas très beau.

Coups Spéciaux

Coup de genou : → + C
Coup de pied circulaire : A + C
Coup de pied circulaire rapide : ↓ + A + C
Coup de coude : → + B
Roulade avant : ←, ↓, →
Roulade arrière : →, ↓, ←
Roulade avant avec fauchage : ←, ↓, →, C
Roulade arrière avec fauchage : →, ↓, ←, C
Mange mes pieds : →, →, A + B + C

Coup de pied sauté : →, →, C



Coup de la corde à linge : →, →, B


Coup de pied au ventre : ↓ + C
Coup de pied projeté : ↓ (1s), → + C
Coup de pied facial : ↘ + C
Flip avec coup de pied : ←, ←, C
Coup du marteau : →, ←, B

Attaques au Sol

↘ + B
⇧ + B
↑ + B

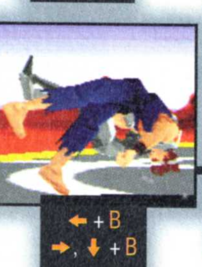

A + B

Enchaînements

B, B, C
B, B, B
B, B, B, C
→, →, C, C

Projections

↓ + B (adversaire accroupi)
↓, → + C (adversaire accroupi)


← + B
→, ↓ + B


→ + B

Virtua Fighter

éditeur :	SEGA PC
configuration :	486 DX2 66, 8 Mo
sortie :	Juillet 96
texte et doc. :	Anglais / Français
note :	★★★★☆

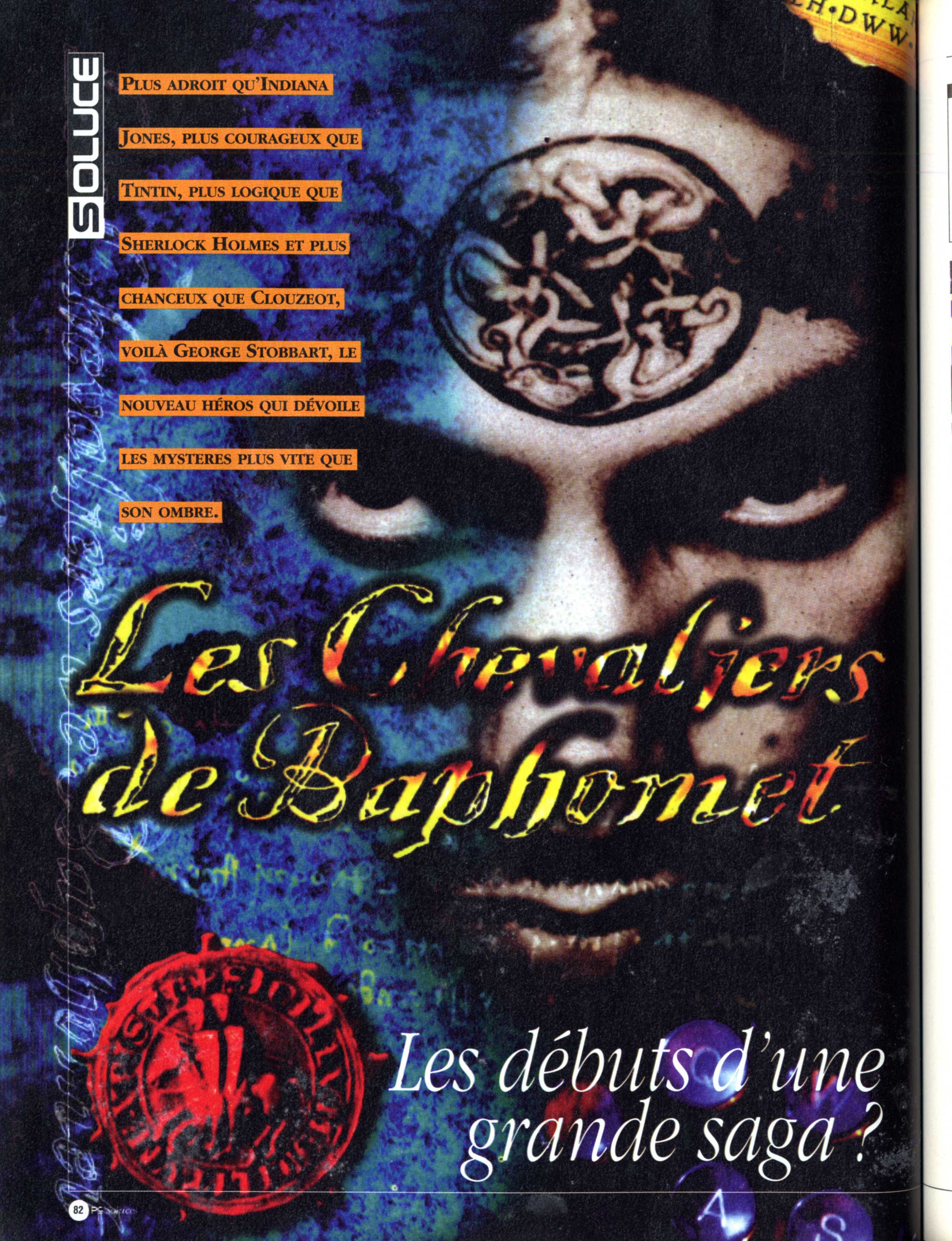


+ *Graphismes et bruitages excellents (SVGA superbe). Grande vitesse du jeu. Bonne maniabilité.*

– *Peu de coups spéciaux spectaculaires. Pourquoi ne pas avoir sorti tout de suite Virtua Fighter 2 ? Système de configuration des touches peu pratique.*

- conclusion -

Comme vous le voyez, le jeu n'a pas vraiment de gros défauts, et seules de petites erreurs montrent que SEGA découvre peu à peu le marché PC. Virtua Fighter est un très bon jeu de baston qui réjouira tout amateur de ce genre.



Plus adroit qu'Indiana Jones, plus courageux que Tintin, plus logique que Sherlock Holmes et plus chanceux que Clouzeot, voilà George Stobbart, le nouveau héros qui dévoile les mysteres plus vite que son ombre.

Les Chevaliers de Baphomet

Les débuts d'une grande saga ?

EN RÉSUMÉ

Tranquillement assis à la terrasse d'un café parisien, un touriste américain regarde la jolie serveuse. Quelques instants plus tard, c'est la panique : le café a explosé ! Seul témoin de la scène, le touriste devient détective et se lance sur une piste qui le mènera à travers le monde, à la poursuite du secret des Templiers. Certains jeux sont si bien faits qu'ils s'imposent comme une référence : Les Chevaliers de Baphomet est sans aucun doute un de ceux-là. Il réunit toutes les qualités d'un jeu exceptionnel : graphisme parfait dans un style BD comme on n'avait plus l'habitude d'en voir (ces temps-ci, c'est plutôt la mauvaise 3D qui est à l'honneur), jeu entièrement parlé, interface simple et efficace (l'icône change toute seule selon l'action), scénario original aux multiples rebondissements... En un mot comme en cent, Les Chevaliers de Baphomet est un soft génial, génial, génial... cent fois génial.

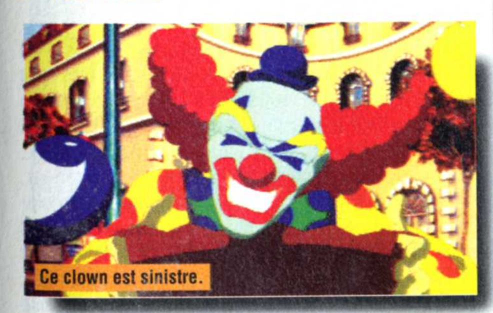




Un café et votre téléphone, merci.

Sept cents ans après leur élimination supposée, les chevaliers du Temple reviennent se venger. Serez-vous capable de les arrêter ?

Attentat


Ce clown est sinistre.

Après l'explosion, ramassez le journal au pied du lampadaire et entrez dans le café. Examinez le cadavre puis parlez à la serveuse (dites lui trois fois "oui" puis questionnez-la). Sortez et allez vers le chantier : la police vous ramènera au café. Après l'interrogatoire, parlez à la journaliste à l'extérieur jusqu'à ce qu'elle vous donne son numéro de téléphone. Dirigez-vous ensuite vers le chantier et donnez le journal à l'égoutier ; pendant son absence, prenez le levier dans sa boîte à outils. Revenez devant le café et allez dans l'arrière-cour de l'immeuble d'en face. Ouvrez la bouche d'égout avec le levier et descendez. Ramassez le nez rouge de clown et avancez vers le fond. Prenez le mouchoir taché et le bout de tissu accroché à une grille, puis montez par l'échelle contiguë. Un majordome vous arrête : faites-vous passer pour l'inspecteur Rosso en lui donnant la carte de visite, puis questionnez le majordome sur le bout de tissu vert et la veste pour obtenir le numéro de téléphone du tailleur Todryk. Sortez de la maison et utilisez le téléphone de l'égoutier pour contacter Nicole, puis rendez-vous chez elle.

Pauvre Nico

Discutez d'abord avec la fleuriste pour savoir comment ouvrir la porte de l'immeuble, puis montez chez Nicole. Montrez-lui le nez rouge et le bout d'étoffe vert et utilisez son téléphone pour appeler Todryk. Allez ensuite à la boutique de déguisements "La Risée du monde" et montrez au commerçant le mouchoir et la photo prise par Nicole, puis interrogez-le pour obtenir le nom du clown. Rendez-vous au commissariat et appelez Todryk par téléphone pour avoir l'adresse du clown. Demandez au planton à parler à Rosso pour savoir où il en est dans l'affaire.


Jolie boutique.

Tout est dans le charme !

Allez à l'hôtel Ubu et essayez de prendre la clef sur le tableau de la réception, puis allez voir la femme qui joue du piano. Montrez à la femme la photo prise par Nicole et parlez-lui de Khan afin qu'elle vous aide à détourner l'attention du réceptionniste : vous n'aurez plus qu'à prendre rapidement la clef.

Montez le grand escalier et ouvrez la première porte sur votre droite. Ouvrez la fenêtre et passez sur la corniche pour atteindre la chambre d'à côté. Vous ne trouverez aucun indice en fouillant la mallette au pied du lit ou le pantalon rangé dans l'armoire, mais alors que vous tentez de sortir de la chambre de Khan par la porte, celui-ci entre pour se changer. Attendez qu'il reparte puis fouillez le pantalon laissé sur le lit.


Voilà les Laurel et Hardy du crime.

Victoire majeure

Redescendez dans le hall, parlez au réceptionniste du coffre et montrez la carte de visite. Discutez ensuite avec l'homme au journal de la boîte d'allumettes et de la photo de Khan. Parlez encore avec la comtesse pour qu'elle vous aide à ouvrir le coffre. Retournez sur la corniche et jetez le parchemin dans l'arrière-cour, puis sortez de l'hôtel et récupérez le parchemin dans l'arrière-cour, sur la gauche.


Bande dessinée médiévale.

Voyez Nicole pour vous éclairer sur le parchemin et apprendre le nom d'un médiéviste travaillant au musée Crune. Allez au musée et regardez le trépied dans la vitrine, puis sortez et allez à l'aéroport. Destination : Lochmarne, en Irlande !

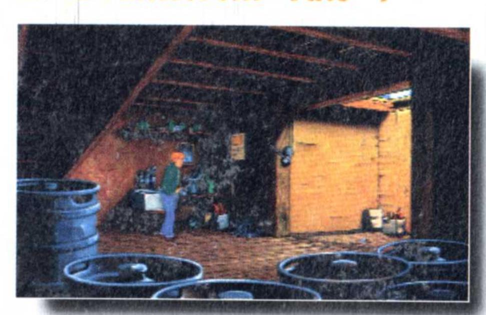
Conseil de jeu

Comme indiqué dans la notice, quand l'icône prend la forme d'une loupe et que vous cliquez avec le bouton de droite, vous regardez les objets, alors qu'avec le bouton de gauche vous les étudiez attentivement, ce qui permet parfois de découvrir des indices.

Un pays d'alcooliques ?

Parlez au jeune Maguire, devant le pub, en vous faisant passer pour Rosso, puis entrez. Discutez avec l'homme près du violoniste (ne dites pas que vous êtes journaliste) et avec Fitzgerald, assis au premier plan. Sortez pour discuter de nouveau avec Maguire : il vous confirme que Fitzgerald a travaillé pour Peagram. Revenez questionner Fitzgerald, mais il continuera de nier. Discutez avec Doyle (l'autre type au bar) et rafraîchissez-lui la mémoire avec une bière pour avoir la preuve que Fitzgerald a travaillé sur les fouilles. En discutant de nouveau avec ce dernier, il s'enfuira, pris de panique.

Et la lumière... "fûts" !



Après l'accident, allez discuter avec Maguire et actionnez l'interrupteur dans le boîtier électrique, près de la porte du pub. Revenez dans le pub et subtilisez la serviette de Doyle sous son coude au moment où il le lève pour boire. Parlez avec le client enrhumé, à droite. À la fin de la conversation, le type jouera avec un collet qu'il posera un court instant sur la table : prenez-le rapidement. Commandez une bière au tenancier (ou finissez la vôtre et commandez-en une autre) puis montrez la carte de visite pour qu'il vous laisse réparer le lave-verres. Passez derrière le comptoir et servez-vous du collet comme d'un fusible dans la prise électrique pour réparer l'appareil, puis descendez dans la cave. Tirez le levier sur le mur de la cave et retournez dans la rue pour ouvrir la grille de la cave.

Ce bouc me rendra chèvre

Revenez dans la cave pour prendre la gemme et la torche, puis sortez et allez au château (par l'allée à droite du pub). Un fermier surveille les bottes de foin : parlez-lui de la Ferrari et de Fitzgerald et il vous laissera garder la remorque. Dès son départ, montez sur les bottes de foin et plantez le levier dans le mur pour l'utiliser comme marchepied afin de passer au-dessus de la faille dans la muraille. L'entrée des fouilles est bien défendue. Allez à droite de l'abreuvoir et dès que le bouc vous a bousculé et commence à reculer, foncez à gauche pour saisir l'essieu abîmé de la carriole : l'animal sera bloqué. En bas de l'échelle, renversez la petite statue puis redressez-la. Prenez le plâtre dans le sac sur la table et versez-le dans les trous formés par la statuette. Revenez dans la cave du pub, ouvrez en grand le robinet, et mouillez la serviette. Retournez rapidement aux fouilles et essorez la serviette au-dessus de l'empreinte dans le sol. Vous n'avez plus qu'à récupérer le moulage obtenu et à l'enfoncer dans les trous du mur, à gauche de la porte.





Plus rapide que le vent.

Je complote, tu complotes...

Après un passage chez Nicole, allez au musée et informez-vous sur Montfaucon auprès de Lobineau. Interrogez ensuite le planton du commissariat sur Marquet. Allez à la clinique. Demandez à la femme de l'accueil à voir Marquet et montrez-lui la carte de visite. Questionnez-la sur l'infirmière pour connaître le chemin du pavillon J 2. Allez à gauche. Un homme passe une cireuse. Débranchez la cireuse (la prise est à côté du distributeur) puis foncez prendre une blouse dans le placard près de la cireuse. Revenez à l'entrée de la clinique et parlez au docteur d'âge mur : il vous confiera la "garde" de Benoit. Retournez à l'endroit de la cireuse et prenez le couloir au fond à gauche. Parlez à l'infirmière Grendell pour obtenir le tensiomètre et donnez-le à Benoit. Demandez-lui de prendre la tension de monsieur Sopmarsh (le patient le plus à droite) puis allez dans la chambre de Marquet, à droite, après avoir parlé avec le policier.

Retournez chez Nicole pour vous informer sur les Templiers et Philippe le Bel. Passez par le commissariat pour questionner Rosso sur les Templiers, puis continuez la leçon d'histoire avec Lobineau, au musée. Ouvrez ensuite la fenêtre, à gauche de Lobineau, et glissez-vous vite dans le sarcophage pendant que le gardien la referme. La nuit tombée, empêchez le vol du trépied en poussant le grand totem.

Jongleur ou clown ?

Allez à Montfaucon (à Paris) et parlez au jongleur pour essayer de jongler. Parlez du nez rouge de clown au policier assis au café. Demandez au jongleur à faire un autre essai de jonglerie. Quand tout le monde est parti, ouvrez la bouche d'égout avec le levier et descendez. Traversez le petit pont et utilisez le levier pour faire un trou dans la porte sous l'arche la plus à droite. Actionnez deux fois le mécanisme pour entrebâiller la porte, puis montez dans le bateau et actionnez la manivelle. Revenez sur le quai et prenez le crochet. Attachez le crochet dans le mécanisme de la porte et tournez la manivelle afin de la briser. Passez la porte mais ne descendez pas : regardez seulement par la fente dans les rochers, en haut de l'escalier, afin de voir les comploteurs. Regardez une deuxième fois par la fente pour les voir partir puis descendez l'escalier. Dans la salle, placez le trépied sur le piédestal et le joyau sur le tout. En retournant chez Nicole, vous comprenez la signification de Marib : direction la Syrie.

Ils ont tous des têtes d'espions

Parlez du chevalier à la boule de cristal avec le touriste américain. Prenez l'escalier à droite de la place et donnez la boîte d'allumettes au vendeur de tapis. En haut de l'escalier, il y a un bar. Montrez la photo à Ultar, le type assis au bar, et questionnez-le sur la colline de la Tête de taureau. Essayez d'entrer dans les toilettes, à droite, puis lisez l'inscription sur la porte.

Demandez à Ultar ce que signifie l'inscription. Redescendez sur la place du village et examinez l'étalage d'Arto, le vendeur de kebabs : il utilise la balayette ! Parlez à Nejo, donnez-lui la balle, puis interrogez-le sur Arto. Allez dire à ce dernier la phrase que vous a apprise Nejo. Après la dispute, revenez voir Nejo afin qu'il vous remette la balayette. Remontez au bar et remettez la balayette au serveur, puis utilisez la clef qu'il vous donne pour ouvrir les toilettes. Utilisez encore la clef pour ouvrir l'essuie-mains et récupérer la serviette. Poussez la porte des cabinets et arrachez la chaîne de la chasse d'eau. Retournez sur la place et, alors que Nejo jongle avec la balle, tentez de saisir le chat puis appuyez tout de suite sur la sonnette qui se trouve sur la table, à côté de Nejo. Ramassez ensuite la statuette et frottez-la avec le mouchoir. Vendez la statuette au touriste américain et remettez l'argent à Ultar. Donnez la serviette à Ultar pour qu'il répare son camion.



Ultar, le "barbare" bèrbère.



La mort, compagnon de l'aventurier.

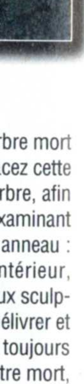
Le grand saut

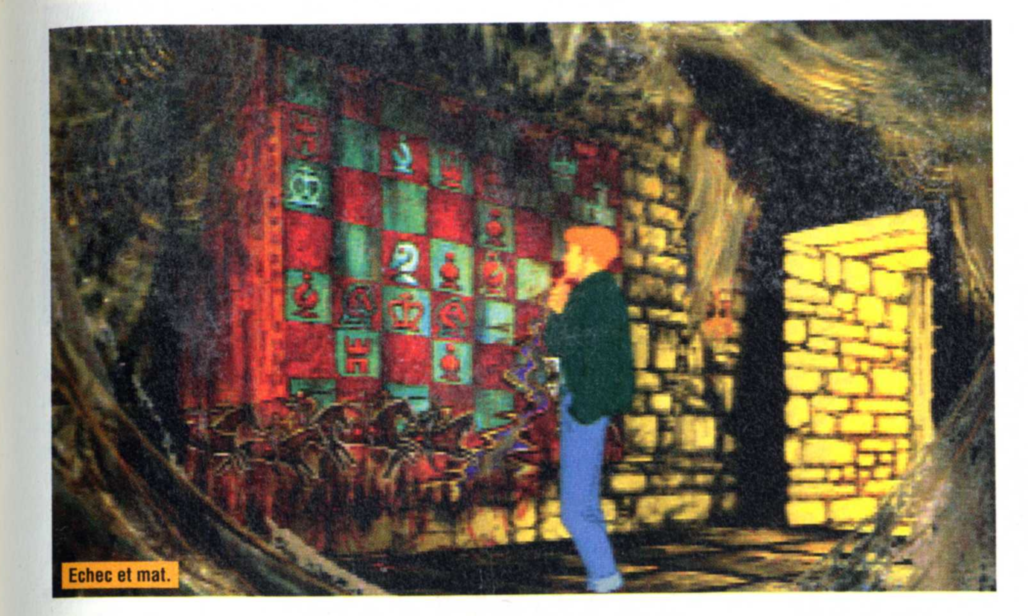
En haut de la colline, cassez une branche de l'arbre mort et attachez-la avec les restes de la serviette. Placez cette corde de fortune dans la fissure, à droite de l'arbre, afin de descendre. Sur la plate-forme rocheuse, en examinant un petit trou dans la pierre, vous trouverez un anneau : tirez-le pour ouvrir un passage secret. À l'intérieur, fouillez le corps de Klausner et examinez les deux sculptures murales. Finalement, Khan viendra vous délivrer et vous interrogera : ne lui mentez pas (choisissez toujours le saint). Quand il vous proposera de choisir votre mort, demandez à mourir comme un homme puis prenez vite le vibreur avant de lui serrer la main. Profitez de son évanouissement pour sauter dans le vide et vous sauver.

Le charme de la veille noblesse

Allez au musée discuter du parchemin avec Lobineau pour connaître votre prochaine destination : la villa de Vasconcellos, en Espagne. Le jardinier refuse de vous laisser voir la comtesse, alors utilisez le tensiomètre pour bloquer le tuyau à sa source. Entrez dans la maison et allez à la porte au fond à droite, puis revenez vous cacher derrière l'armure quand vous entendrez les chiens. Quand Lopez sera parti, montez au premier étage pour parler à la comtesse et gagner sa confiance. Elle finira par vous emmener dans le mausolée. Enlevez la Bible du pupitre et examinez l'échiquier en dessous, puis questionnez la comtesse à ce sujet et demandez-lui de faire apporter les pièces des échecs. Placez ensuite les pièces blanches sur la colonne centrale afin de mettre le roi noir






Echec et mat.



en échec et mat : le fou (l'évêque) en haut, le cavalier au milieu et le roi dans la case sous le cavalier.

Rencontre avec Baphomet

Allez à Montfaucon et entrez dans l'église. Parlez au prêtre et donnez-lui le calice pour qu'il l'astique. Pendant qu'il s'affaire, placez la lentille dans le parchemin de la statue dressée au centre de l'église, puis revenez voir le prêtre. Récupérez le calice et questionnez-le, puis étudiez la pierre tombale de droite dans le coin nord de l'église : c'est celle de l'ancêtre de la comtesse ! Allez voir Lobineau pour connaître l'histoire de Baphomet, puis rendez-vous sur le site de la découverte (à Paris). Passez la grille et descendez l'escalier.


Longue pause cigarette.

Essayez d'ouvrir la porte de droite puis demandez la clef au garde. Utilisez la clef pour entrer dans les toilettes. Prenez le savon et faites une empreinte de la clef dedans, puis versez le plâtre dessus et passez le savon sous le robinet pour faire une copie de la clef. Sortez rendre la clef au gardien et remontez pour essayer de tremper la clef dans le pot de peinture. Redescendez ensuite et appelez Nicole au téléphone, puis revenez voir l'ouvrier et dites-lui qu'il y a une femme qui veut lui parler. Profitez-en pour tremper la clef dans le pot. Redescendez, examinez le thermostat et parlez-en au gardien, puis réglez le thermostat pour que ce dernier mette ses gants. Demandez encore au gardien le trousseau et allez aux toilettes échanger la fausse clef contre la vraie. Rendez le trousseau au gardien et téléphonez encore à Nicole pour qu'elle vous débarrasse du gardien. Ouvrez la porte des fouilles avec la vraie clef et positionnez le calice sur le sol au pied de la statue de Baphomet.

Hécatombe de mystères

Repartez en Espagne pour parler avec la comtesse. Allez au mausolée en passant par la pelouse, devant Lopez. Regardez le cierge dans le lustre puis fermez la fenêtre avec le bâton. Attachez ensuite le mouchoir au bâton et mettez-y le feu avec une des bougies posées sur l'autel. Allumez le cierge dans le lustre avec le bâton enflammé. Prenez la Bible sur le pupitre et ramenez-la à la comtesse pour qu'elle lise les versets. Descendez prendre le miroir sur le mur dans le réduit (la petite salle à gauche de l'escalier) et demandez à Lopez où se trouve le puits. Ramenez-lui une baguette de noisetier de l'arbuste à droite de la fenêtre d'où sort le tuyau d'arrosage. Dans le puits, examinez la tête de lion et poussez la dent, puis courez vers la gauche. Utilisez le miroir sous l'entrée du puits pour voir comment est faite la porte. Touchez-la ensuite pour découvrir la cavité et utilisez la pierre trouvée dans le cierge pour l'ouvrir.


Le secret des Templiers part en fumée.

Le Scottish Express

Parlez à Nicole et à la vieille femme, puis essayez de sortir du compartiment. Après le passage du contrôleur, sortez et allez vers la gauche jusqu'à ce que vous aperceviez Guido. Revenez à votre compartiment puis allez dans celui d'à côté où sont les deux jeunes. Parlez au jeune de gauche puis ouvrez la fenêtre et passez par là pour monter sur le toit du wagon. Allez à droite et entrez dans le wagon des bagages. Tirez la sonnette d'alarme près de la porte de gauche sitôt que vous pourrez, puis parlez à Khan et essayez de quitter le wagon par la gauche. Détachez Nicole puis sortez par la gauche.


Qui paye l'électricité ?

Boum, quand Baphomet fait BOOOUM...

Entrez dans la tour et tournez la manivelle du mécanisme, puis prenez le rouage (il est devant le gros engrenage). Examinez plusieurs fois les décombres pour trouver un autre rouage. Placez les deux rouages sur la statue du démon et utilisez la manivelle pour ouvrir la crypte. Entrez et passez la porte du fond afin de voir la cérémonie. Quand vous en aurez l'occasion, prenez la torche à côté de vous et lancez-la sur les barils de poudre pour vaincre la confrérie.

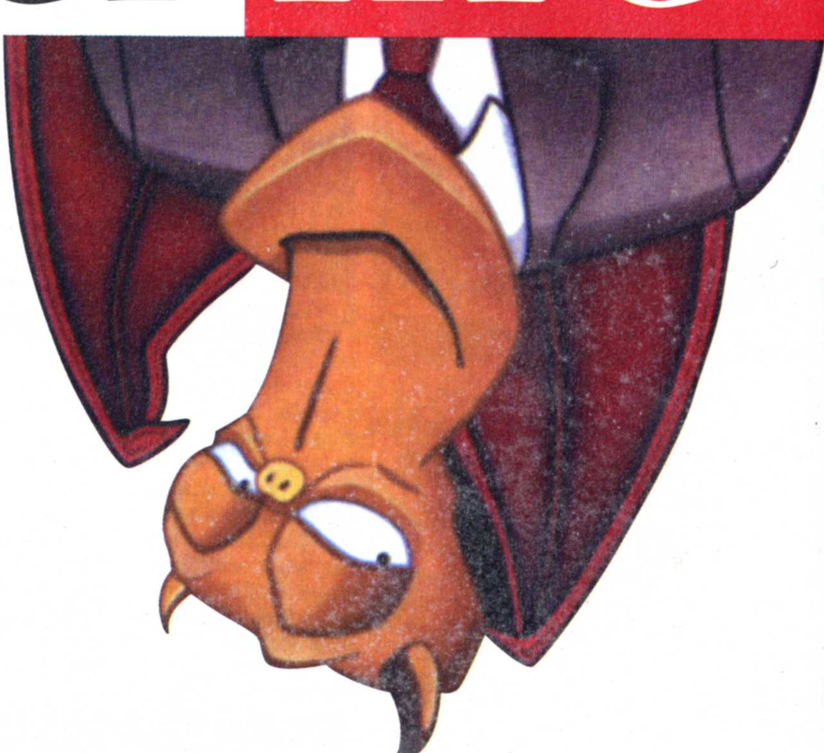
À suivre ? Pourvu que oui !





J'irai au Paradis dans un train d'enfer !

After life



L'ARGENT, L'ARGENT, L'ARGENT ! LES HOMMES N'ONT QUE CE MOT À LA BOUCHE ! ET APRÈS LEUR MORT, CROYEZ-VOUS QUE CE SOIT DIFFÉRENT ? MÊME PAS, CAR CE SONT ALORS LES DIEUX QUI SONT PRIS PAR LA FIÈVRE DU BILLET DE BANQUE...

EN RÉSUMÉ

Il y a une vie après la mort et les "Puissances qui Existent" vous en ont confié la gestion ! En vrai businessman, vous devrez construire, comme une ville, le Paradis et l'Enfer de la planète des OBMES, avec ses immeubles pour recevoir les AMES et ses infrastructures pour qu'elles y soient heureuses. Votre objectif principal sera bien évidemment le profit, mais anges et démons seront là pour vous aider à administrer des châtiments ou des punitions rentables. Si jamais vous faites banqueroute, fuyez sinon les Quatre Surfeurs de l'Apocalypse s'occuperont de vous !

Quand Lucas Art, grand éditeur devant l'Éternel, marche sur les plates-bandes de Maxis (SimEarth, SimCity 2000...) pour réaliser un jeu de gestion, on peut s'attendre au meilleur. Malheureusement, on a le pire avec Afterlife : basé sur une idée géniale, le jeu est desservi par une réalisation (cala)miteuse. À la différence de ses illustres concurrents, on a peu de plaisir à construire l'Au-Delà : manque de variété dans les constructions, absence de reliefs dans le paysage et règles de construction contraignantes font que les villes se ressemblent toutes à chaque partie. Et si vous arrivez à supporter la représentation isométrique mal gérée (certaines constructions bloquent la vue et on ne peut les cacher pour voir le terrain derrière !), il vous faudra composer avec des mécanismes de jeu limités, peu de facteurs étant vraiment à prendre en compte. Ajoutez à cela une prise en main relativement difficile puisque l'on doit gérer quatre plans (le Paradis, l'Enfer, le Karma et la Planète, ouf !), et vous obtiendrez un jeu qui pourra passionner des experts-comptables à la retraite mais décevra la plupart des joueurs.

Afterlife vérifie donc le vieil adage : l'Enfer est pavé de bonnes intentions...


Les quatre plans apparaissent sur cette carte.

Malgré les apparences, Afterlife n'est pas si complexe lorsque l'on sait sur quoi porter son attention. Ce guide mettra en valeur les points les plus importants pour triompher des mécanismes du jeu et éviter la rencontre avec les Surfeurs.

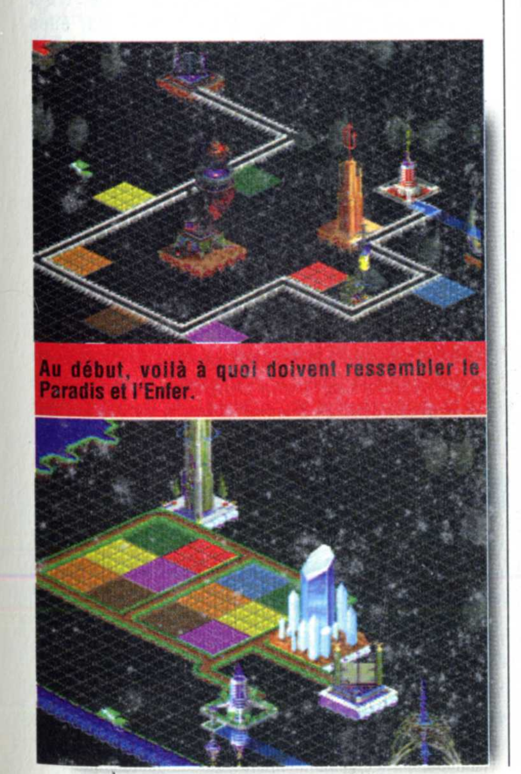
I) Les cinq premières minutes

Vous devez gérer le Paradis **ET** l'Enfer sans réellement privilégier l'un ou l'autre car les AMES perdues coûtent de l'argent. Le principe du jeu est d'ouvrir les portes des deux royaumes éternels aux AMES, de bâtir les Fatalités (maisons) pour les y loger, de construire les routes pour tous les déplacements, et de bâtir les stations karmiques pour les renvoyer sur leur Planète si elles croient à la réincarnation.
Les royaumes ont des règles de construction proches, avec quelques variantes. Si vous ne respectez pas ces règles, le profit obtenu pour chaque AMES sera faible car il traduira son mécontentement.
Voici comment procéder :

• **Au Paradis :** les routes du Paradis doivent être courtes pour éviter la marche à pied aux AMES et il faut construire des Fatalités différentes les unes à côté des autres (elles doivent se toucher) afin de créer la diversité qui empêchera vos AMES de s'ennuyer.

• **En Enfer :** construisez des routes longues pour obliger les AMES à marcher (c'est une pénitence) et ne mélangez pas les Fatalités ; construisez des blocs unis d'une même punition.

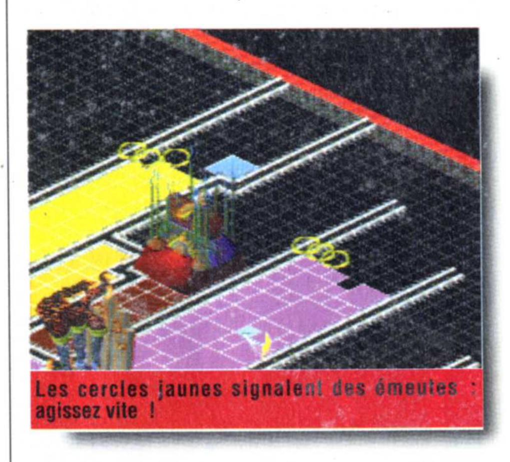
• **Dans les deux royaumes :** placez les siphons à côté des rochers et reliez-les par des routes aux Fatalités pour alimenter ces dernières en énergie, afin qu'elles se développent. Bâtissez une porte et une station karmique, aussi éloignées que possible de vos Fatalités pour éviter les mauvaises vibrations, et reliez ces deux constructions aux Fatalités par des routes. Installez aussi un centre d'entraînement et un Topias pour avoir vos propres employés (anges et démons) : vous réduirez vos coûts.
Ne soyez pas trop dépensier en début de partie : même au niveau facile, il faut construire peu de Fatalités sinon c'est la ruine. Un ou deux carrés de 3x3 par récompense/punition suffisent souvent pour loger les premières AMES.
Il est intéressant de construire tout de suite le plus grand centre d'entraînement pour réduire le quota d'entrée des AMES à 10% : c'est un peu risqué mais c'est rentable car vos employés seront très efficaces. Passées les cinq premières minutes, construisez de nouvelles Fatalités si nécessaire mais optimisez plutôt celles déjà construites avec la microvue ou la macrogestion.


Au début, voilà à quoi doivent ressembler le Paradis et l'Enfer.

II) Anges et démons

Anges et démons sont les travailleurs de l'Au-Delà et ils s'occupent des AMES. En début de partie, ce sont des travailleurs immigrés, venant d'autres secteurs de la galaxie, mais vous devrez les remplacer rapidement par une main-d'œuvre moins chère, formée par vos centres d'entraînement.
Dès le départ, construisez un centre d'entraînement en Enfer et au Paradis pour transformer quelques AMES en anges ou démons. Réglez aussi immédiatement le niveau d'entrée au minimum afin de n'accepter que les AMES les plus intelligentes : vous aurez toujours assez de travailleurs, alors autant qu'ils soient compétents.

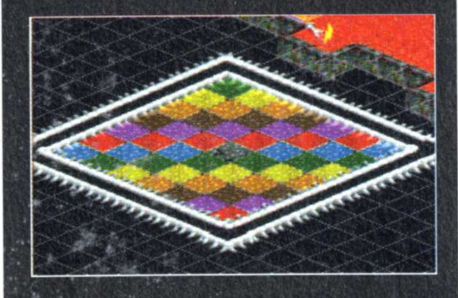
Quand vous atteindrez un seuil de 90% de main-d'œuvre formée sur place, Jasper et Aria vous alerteront. Fermez alors assez rapidement le centre d'entraînement concerné (soit au Paradis, soit en Enfer) pour ne pas risquer de produire des travailleurs qui se retrouveront au chômage (tous ceux au-dessus de 100%).


Les cercles jaunes signalent des émeutes : agissez vite !

Au cas où vous auriez oublié de le faire, les chômeurs montreront leur colère en allant tout casser. Ne paniquez pas : figez momentanément le temps et construisez un port (en Enfer ou au Paradis, selon le cas) pour occuper rapidement vos travailleurs, puis relancez le temps.

- CHEAT MODES -

• Tapez 421 (en utilisant la touche shift et les touches numériques supérieures) pour obtenir 10 millions. Vous pouvez le refaire quatre fois ; à la cinquième, vous aurez encore 10 millions, mais le côté obscur de la Force frappera !...



• Construisez en Enfer une zone diversifiée de 7 cases sur 7 cases comme sur la photo (la route permet de se repérer) et vous obtiendrez une construction spéciale (la case centrale bleue est grise car elle est trop loin de la route, mais ce n'est pas grave).

• Maintenez enfoncée la touche Shift et tapez SAMNMAX (SQ?N?QX sur le clavier français) trois fois de suite : vous obtiendrez une drôle de Calamité...

III) Le Karma

Le Karma est la voie de retour, pour les AMES qui croient à la réincarnation, vers leur planète d'origine. Vous **DEVEZ** construire ces stations car elles évitent de perdre les AMES et augmentent la population de la planète. Lorsque vous construirez une station, vous verrez seulement son ancre (vers le haut en Enfer, et vers le bas au Paradis), la station elle-même flottant dans le plan médian (entre le Paradis et l'Enfer).

La station ne fonctionnera que si elle est reliée par un rail karmique à une porte **karmique** (c'est un gros rocher avec un halo violet), et par une route aux Fatalités. La seule contrainte à considérer, c'est que les rails et stations karmiques utilisent la même place au Paradis ou en Enfer, car les portes karmiques sont les mêmes pour les deux royaumes : il faut donc


Ces tiges indiquent des pertes d'AMES.

▸▸▸

étudier les cartes du Paradis et de l'Enfer avant de placer les stations karmiques. Observez de temps en temps le taux d'occupation des stations pour savoir s'il faut en construire d'autres.

IV) Pour ne plus perdre d'AMES

Perdre des AMES coûte excessivement cher, c'est même l'une de vos principales sources de pertes. Il faut donc surveiller constamment l'indicateur de perte dans la télécommande virtuelle pour réagir au moindre signe de perte. Il y a 6 causes de perte des AMES, mais il est possible à chaque fois de prendre des mesures pour y remédier. Figez le temps et déterminez dans lequel des cas suivants vous êtes :


Diagramme du taux d'occupation des Fatalités.

• **Fatalités insuffisantes :** les AMES qui arrivent dans l'Au-Delà vont vivre dans les Fatalités (récompense/punition). S'il n'y a pas assez de Fatalités pour accueillir les AMES, elles seront perdues. Vous saurez si c'est la raison des pertes en regardant le diagramme du taux d'occupation des Fatalités.
Si c'est bien la raison des pertes, vous pouvez y remédier soit en construisant de nouvelles Fatalités, de la couleur correspondant aux Fatalités saturées, soit en améliorant le rendement des Fatalités existantes pour espérer les voir s'agrandir (voir le chapitre VIII).

• **Portes éternelles trop petites :**
avec l'accroissement de la population de la planète, il faut agrandir les portes éternelles pour que les AMES puissent arriver dans l'Au-Delà. Pour ne pas être pris de court, vérifiez régulièrement le taux de fréquentation de chaque porte et agrandissez-les quand le taux de fréquentation atteint 90%.

• **Stations karmiques trop petites :** plus les AMES croient à la réincarnation (RALF), plus vos stations travailleront. Comme pour les portes, vérifiez fréquemment leur taux de fréquentation afin de les agrandir quand ce sera nécessaire.

• **Routes interrompues :** à cause d'une catastrophe ou d'un oubli de votre part, vos routes peuvent être interrompues, empêchant les AMES d'atteindre leurs récompenses/punitions ou les stations karmiques. Si vous n'arrivez pas à trouver pourquoi vous perdez des AMES, vérifiez vos routes : c'est souvent là que se trouve le problème. La représentation de l'Enfer et du Paradis étant un peu illisible, n'hésitez à faire tourner la vue dans les quatre sens avec la télécommande ou utilisez la carte.

• **Catastrophes sur la planète :** imprévisibles, ces catastrophes sont en fait une bénédiction pour l'Au-Delà car elles tueront beaucoup de monde. Dès l'annonce d'une catastrophe naturelle, figez le temps et construisez un Limbe au Paradis et en Enfer pour stocker cet afflux soudain d'AMES, puis augmentez les Fatalités ou améliorez leur rendement afin qu'elles se développent et acceptent les AMES plus vite. Notez que les limbes sont des bars qui retiennent temporairement les AMES et qui se détruisent par l'usage : lorsque le stock de boissons du limbe est vide, le limbe est perdu (on ne peut rien y faire).

• **Calamité :** les Calamités peuvent empêcher le fonctionnement de vos villes (gel, tempête...) ou détruire vos infrastructures. Reportez-vous au chapitre VII pour savoir quoi faire.

V) Différences et similitudes entre Paradis et Enfer

Les différences

- Les règles de construction sont différentes (voir chapitre I).

- La banque : quoi qu'il arrive, ne faites jamais de banque en Enfer ou vous aurez affaire aux Quatre Surfeurs. Si vous avez besoin d'argent, passez par les banques du Paradis, aux modalités de rendement plus supportables.

Les similitudes

- Les portes, stations karmiques, limbes et siphons émettent de mauvaises vibrations ; il faut donc les placer le plus loin possible de vos Fatalités, afin de ne pas faire baisser leur rendement.

- Les centres d'entraînement, limbes, siphons, Topias, ports et Fatalités fonctionnent de la même manière.

VI) La planète

Si vous voulez voir se développer rapidement l'Au-Delà, il faut intervenir sur la planète. Pour ce faire, voici quelques pistes...

Toute action sur une zone se répandra comme une tache d'huile...


• **Pour accroître la population de la planète :** développez le péché de luxure au maximum pour que les OBMES "ne pensent qu'à ça" et se reproduisent très vite.

• **De nouveaux horizons :** au début du jeu, la population des OBMES est toujours située sur un seul continent. Pour leur permettre d'accéder aux autres continents, il faut améliorer le niveau technique jusqu'à la navigation.

• **"Vive la guerre" :** rien de mieux qu'une suite de guerres pour alimenter votre Au-Delà en AMES. Développez le péché de colère pour y parvenir, jusqu'à ce que la civilisation atteigne l'ère atomique. Après cela, développez au contraire la Tranquillité pour empêcher toute forme de guerre, sinon vous risquez de voir exploser la planète dans une guerre nucléaire, ce qui provoque automatiquement la fin du jeu.

• **Les croyances :** parmi les croyances, trois présentent un grand intérêt pour vous car elles augmenteront le taux de fréquentation de l'Au-Delà. Il faut absolument que les OBMES croient au Paradis et à l'Enfer (ils iront alors dans les deux successivement), qu'ils croient à la réincarnation (ils mourront et ressusciteront plusieurs fois), et qu'il croient en plusieurs récompenses/punitions (ils passeront par toutes les Fatalités).

Quand vous influencerez une zone de la planète, le coût ne dépendra pas de la population de la zone, mais simplement du montant que vous souhaitez investir et du nombre de facteurs que vous avez sélectionnés (vous pouvez par exemple développer en même temps la Colère et la Chasteté, ou la croyance en la Réincarnation et l'existence du Paradis). Pour un résultat plus efficace, agissez donc **toujours** sur les zones les plus peuplées puisque cela coûte le même prix.
Plus vous dépenserez d'argent, plus le résultat s'étendra aux zones contiguës, mais certaines influences (comme les avancées technologiques) font très vite "tache d'huile" et ne nécessitent pas d'investir beaucoup (le minimum nécessaire suffit généralement).
Mise à part la technologie, les croyances et le poids des péchés/vertus s'estompera dans le temps avec le renouvellement de la population : vérifiez de temps en temps s'il est nécessaire d'intervenir.

Le démon du disco frappe encore !...


Pas de diversité en Enfer...



VII) Les Calamités

Les Calamités sont des événements aléatoires qui viennent frapper l'Au-Delà. Elles sont gênantes mais les constructions spéciales accordées par les Puissances Qui Existent permettent de lutter contre elles. Référez-vous au tableau ci-contre.

Les chiffres entre parenthèses indiquent le rayon d'action (en cases) de chacune des constructions spéciales : aucune Calamité ne pourra frapper dans ce rayon d'action.

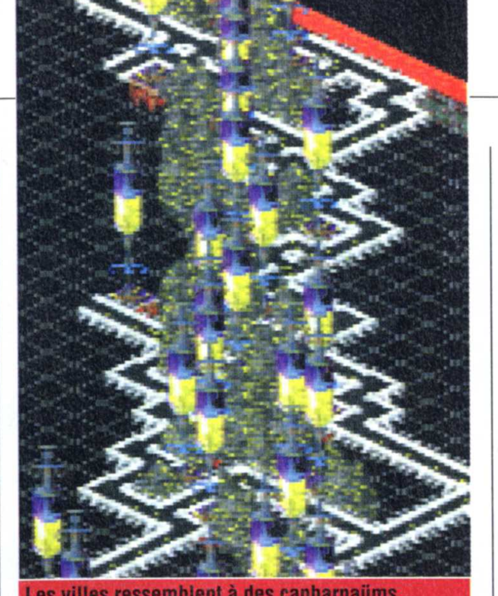
Les quatre premières Calamités font baisser ou stoppent le rendement de vos Fatalités pendant une durée maximale de 75 ans (souvent moins) mais n'ont pas d'effets destructeurs. Elles peuvent cependant causer la perte de beaucoup d'AMES si elles bloquent les portes ou les routes qui mènent aux Fatalités. Dans ce cas, il faut soit construire de nouvelles Fatalités et/ou portes, soit utiliser des limbes pour stocker momentanément les AMES.

Le nez et le panier sont des Calamités qui déplacent les constructions d'un royaume vers l'autre sans les détruire mais en tuant les AMES qui les habitent (ce qui provoque des pertes soudaines d'AMES dans l'indicateur, quand un gros bâtiment est déplacé par exemple). Si le bâtiment déplacé n'est pas à côté d'une route, il ne pourra pas accueillir d'AMES et finira par se fissurer et disparaître : construisez une route pour le relier à votre royaume s'il est d'une taille qui en vaut la peine. Faites attention : si un centre d'entraînement est déplacé, il est activé dans son nouveau royaume, ce qui peut provoquer très vite une flopée de chômeurs.

Pour les Calamités destructrices, il n'y a rien d'autre à faire que de prier, mais si vous avez placé les constructions spéciales aux endroits-clefs de la carte (c'est-à-dire près des constructions les plus chères), l'étendue des dégâts sera moins grave. À noter : si les Surfeurs de l'Apocalypse apparaissent, vous avez perdu, même si vous remboursez vos dettes !

VIII) Microvue ou Macrogestion ?

Les AMES peuvent être classées en deux catégories. Celles qui croient à la réincarnation ou à plusieurs récompenses/punitions sont des “Temporaires”, qui iront dans plusieurs Fatalités et retourneront sur la Planète. Au contraire, les AMES ne croyant qu'à une récompense/punition ou qui refusent la réincarnation, sont des “Permanents”. Quoi qu'il en soit, il faut **OBLIGATOIREMENT** adapter chaque Fatalité en fonction du type dominant d'AME qui l'habite, afin d'accroître la rentabilité (le montant d'écus célestes). En outre, quand une Fatalité est utilisée dans les conditions optimales, elle a une chance de se développer et d'atteindre une taille supérieure. Deux


Les villes ressemblent à des capharnaüms...

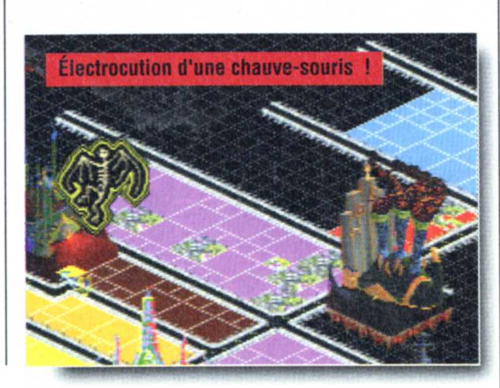
moyens permettent d'optimiser les Fatalités : la Microvue ou la Macrogestion.

La Microvue

Pour gérer les Fatalités avec la Microvue, il faut d'abord figer le temps. Activez ensuite la Microvue (la loupe de la télécommande), sélectionnez la balance, puis cliquez sur chaque Fatalité (en Enfer et Paradis). Il faut ensuite bouger la réglette de recherche vers la droite ou la gauche (le muscle ou le cerveau) pour optimiser la Fatalité. Plus la barre de couleur en dessous de la réglette est blanche, plus la Fatalité est optimisée et donc rentable.
Pour aller plus vite, utilisez la fonction “aplatir” de la télécommande, afin de remplacer les Fatalités par leur représentation de couleur et utilisez d'abord la Microvue sur les plus grosses constructions.
L'avantage de la Microvue, c'est qu'elle ne coûte rien et puisqu'on peut arrêter le temps, on peut l'utiliser n'importe quand. L'inconvénient, c'est qu'elle est extrêmement fastidieuse à utiliser (pour ne pas dire plus...#@&%$!) puisqu'il faut vérifier tous les bâtiments (ou tout au moins les plus importants).

La Macrogestion

C'est un moyen beaucoup plus rapide de remettre à jour les Fatalités car elle permet de régler automatiquement toutes celles de la carte d'un seul coup. Le seul problème, c'est que c'est un outil payant, il ne faut donc pas en abuser.


Électrocution d'une chauve-souris !

Quel que soit le moyen que vous utiliserez, l'optimisation est toujours temporaire : il faut régler à intervalles réguliers vos Fatalités, sinon elles verront leur rendement baisser. Il existe aussi une option de "blocage" pour chaque Fatalité, qui permet de laisser continuellement la Fatalité dans la situation où elle se trouve : c'est intéressant uniquement pour les grosses constructions, habitées et optimisées, car elles émettent des ondes favorables, propices au développement des Fatalités voisines.

IX) Conseils divers

• N'agrandissez pas les infrastructures existantes, mais construisez de nouveaux bâtiments, à des endroits les plus éloignés possibles. En effet, un nouveau bâtiment coûte moins cher que l'amélioration d'un ancien et sa délocalisation réduit les risques de perdre tous les bâtiments d'un même type en cas de catastrophe. De plus, pour les bâtiment tels les Topias ou les centres d'entraînement, cela permet d'émettre des bonnes vibrations sur une plus grande surface.

• À chaque événement important (catastrophe naturelle, Calamité...), figez le temps pour intervenir rapidement et efficacement sans perdre trop d'argent.

Calamité	Remède	
	Enfer	Paradis
Les oiseaux de Paradis	N/A	Vista Enhancement Doohickey (8)
Les chauves-souris infernales	Ugliness Engines (8)	N/A
La tempête céleste	N/A	Audio Improving Embophone (9)
La saint Gla-Gla	Tactile Degradation Gizmo (8)	N/A
Le panier infernal	N/A	Creamy Candy Castle (11)
Le Nez-crologue	Heavent Scent Atomizer (11)	N/A
Les dés du destin	N/A	Fluffy Confort Dispenser (12)
Le démon du disco	Crinkly Cacophony Contrivance (12)	N/A



Un digne descendant de Myst et de The 7th Guest !

Au-delà du temps et de notre monde, dans une contrée désolée, lancez-vous dans la Quête des Éléments primordiaux et réparez un sacrifice abominable.

EN RÉSUMÉ

Qui êtes-vous et d'où venez-vous, nul ne le sait, mais vous voilà transporté loin de tous vos repères, dans un monde étrange et terriblement oppressant. Vous commencez votre quête de la vérité à l'extérieur d'un temple païen où la découverte de moult indices vous permettra de découvrir l'incroyable monde de Zork ! Vous apprendrez au fur et à mesure de votre investigation l'effroyable vérité qui hante ces murs. Soyez sûr d'une chose, seul votre discernement vous permettra de sortir vivant de ce monde oublié. Toutes les énigmes sont très bien trouvées sans jamais être trop simples, elles s'avèrent au contraire, la plupart du temps, assez ardues à résoudre, ce qui est pour le jeu un bon gage de temps ! Vous évoluez dans un environnement des plus étranges rappelant fortement le Moyen-Âge, tout en apportant des touches futuristes qui le rendent anachronique de la manière la plus plaisante. L'interface s'avère très bonne et les commandes sont des plus intuitives. Que dire de plus, si ce n'est que pour jouer à Zork Nemesis, il vaut mieux avoir un PC béton et de bonnes enceintes afin de profiter pleinement, plongé dans la noirceur d'une pièce, de ce jeu et surtout de son ambiance envoûtante !





partie 1

- Pour entrer dans le temple, placez-vous devant les portes à double battant et touchez celle de gauche (posez votre main sur la clenche en forme de lune et relevez-la sur le soleil).
- Dans le laboratoire, regardez le parchemin, seul élément intéressant de cette pièce. Vous pourrez y lire le symbole des quatre planètes, des quatre métaux et des quatre éléments. Notez bien cette page car elle sera des plus importantes pour résoudre bon nombre d'énigmes.
- Pour savoir où sont cachés les quatre éléments, regardez le plan de la crypte dans un livre de la bibliothèque. Vous pourrez ainsi savoir dans quelle direction vous diriger pour votre recherche. Vous pouvez aussi regarder le plan du temple dans le petit livret fourni avec le jeu ! Dans la pièce au disque Altar, à chaque fois que vous aurez récupéré un des quatre éléments, il faudra le toucher dans un premier temps sur le disque et ensuite aller voir une des quatre cryptes illuminées par un rayon de soleil. Vous en apprendrez ainsi un peu plus sur Némésis. Au fait, les corps enfermés dans la crypte sont ceux des alchimistes auxquel sont affiliés les quatre éléments.
- Dans la bibliothèque, lisez les six livres afin de glaner quelques informations fort utiles pour le reste du jeu.

POUR COLLECTER L'ÉLÉMENT DE FEU

Déplacez les panneaux coulissants dans la bibliothèque pour découvrir une entrée dans le pavillon de feu. L'ordre correct est le suivant :
- cliquez sur le côté gauche de la première tenture
- cliquez sur le côté droit de la seconde tenture
- cliquez sur le côté droit de la troisième tenture
- cliquez sur le côté gauche de la quatrième tenture.
Pour ouvrir la première porte du pavillon de feu, faites tourner la tête de l'humain gravée sur le disque, et positionnez-la sur le triangle, symbole du feu.



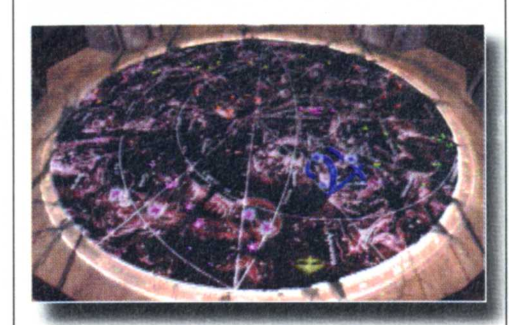
Pour ouvrir la seconde porte, il faut aller chercher le pic planté dans la montre solaire, dans la porte qui fait face à celle de la bibliothèque, en passant à la hauteur des deux fontaines. Plantez-le dans la montre solaire de la première pièce du monde de feu et faites tourner la roue de manière que l'ombre du pic se positionne sur le symbole le plus à gauche **(Saturnax)**. Dans la pièce aux bougies, prenez la glace en entrant à droite et posez-la sur les crochets.



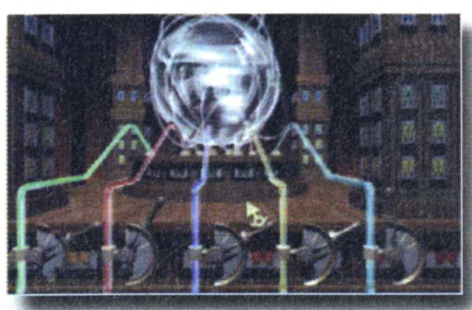
Lorsque vous verrez une flamme bleue dans le reflet du miroir, touchez la bougie désignée et vous collecterez l'élément de feu. **Attention !** Le reflet du miroir inverse le sens des bougies, alors étudiez bien la façon dont sont disposées ces dernières pour ne pas vous fourvoyer.

POUR COLLECTER L'ÉLÉMENT DE L'AIR

Les cornes ne sont là que pour vous mettre la puce à l'oreille vis-à-vis de l'énigme des constellations. En fait, la seule corne à avoir une clef différente est la bleue. Vous en déduirez donc que l'énigme doit se trouver près de la constellation bleue.

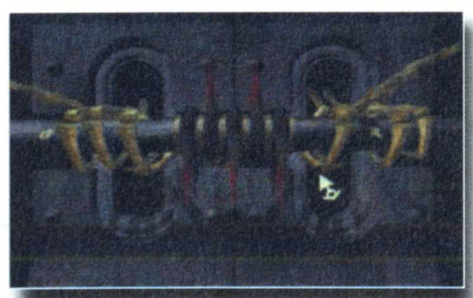


En ce qui concerne les constellations au sol, arrangez-vous, en cliquant dessus, pour que toutes les étoiles bleues brillent et qu'une seule des étoiles violettes reste active. Cela fait, un escalier descendra. Lorsque vous arrivez en face des leviers, il faut impérativement fermer les volets pour pouvoir les bouger. Commencez par vous diriger vers les fenêtres de droite, regardez la sphère, et à la base de cette dernière, vous verrez apparaître un point rouge sur votre flèche. Là, cliquez et une fois la vue rapprochée, appuyez sur le dessin des cafards de droite. Les volet se fermeront.



Voici le bon ordre pour actionner les leviers : levier 2 à la moitié, leviers 3 et 4 à fond et levier 5 au minimum. Touchez maintenant la tornade et vous voilà en possession de l'élément de l'air.

POUR COLLECTER L'ÉLÉMENT DE LA TERRE



Pour ouvrir la porte, il vous faudra, en touchant les doigts du squelette, dévoiler le signe du fer et de Murz. Pour monter les escaliers, placez-vous en bas de ces derniers et activez la manette. Vous descendrez alors d'un étage ! Maintenant, activez la seconde manette à terre et des marches apparaîtront. Grimpez tout en haut des escaliers. Au sommet du pavillon de la terre, regardez dans les quatre téléscopes pour distinguer quatre constructions associées à quatre symboles élémentaires. Descendez le plus bas possible en empruntant les escaliers et rendez-vous près de la lunette. Vous saurez où aller en regardant le signe élémentaire qui y est inscrit (la terre).



Pour manœuvrer le chariot, sélectionnez le bâtiment de la terre sur le petit tableau. Touchez maintenant le rocher pour collecter le signe de la terre.

POUR COLLECTER L'ÉLÉMENT DE L'EAU

Pour ouvrir les portes, écoutez la musique du joueur de flûte de pan, à gauche, et reproduisez-la sur les petites fontaines de la niche de droite. Pour les moins mélomanes d'entre vous, en partant de la gauche, **les fontaines 1, 4 et 5**. Prenez maintenant la porte de gauche, pas celle de droite, il n'y a rien à faire dans cette dernière. Au centre de la pièce, touchez le sablier pour qu'il se retourne et devienne une chaise. Asseyez-vous sur cette dernière et faites une rotation à gauche. À chaque tour, la fenêtre derrière vous changera d'époque.



Arrêtez-vous dans l'époque des constructions et prenez la scie sur les planches de bois. Maintenant, toujours en tournant, partez pour l'époque des glaces et coupez la stalactite avec la scie.



Laissez-la tomber dans le réceptacle et rendez-vous à l'époque des volcans en tournant cette fois par la droite. Regardez de près le réceptacle, touchez l'eau et vous serez en possession du dernier élément ! ▶▶▶

Zork Nemesis

LA SPHÈRE JAUNE

Commencez par prendre la sphère, rendez-vous au planétarium (derrière ALTAR, une pièce enfoncée dans le sol) et utilisez la manette de gauche pour poser le soleil (commencez par tirer la manette vers le haut, puis vers la droite, posez le soleil et poussez la manette vers la gauche et vers le haut).



PARTIE 2

Dans cette seconde partie, toute l'action se passe à partir du planétarium. En utilisant la manette de droite, vous pouvez faire tourner la planète qui, placée devant le soleil, déclenchera votre téléportation dans l'une des quatre constructions des alchimistes (lorsque vous entendrez un son de cloche, c'est que vous serez bien positionné). Une fois ces mondes visités, pour en sortir, touchez simplement la planète sur votre lieu d'arrivée pour retourner dans le planétarium.

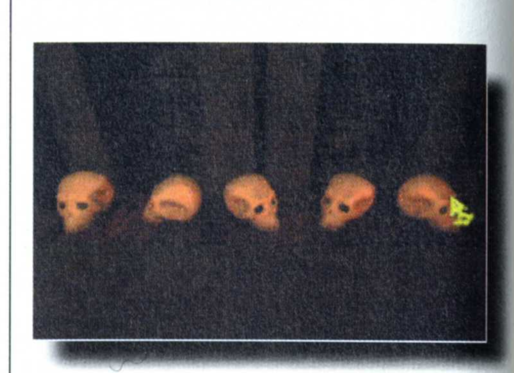
- Lors de cette seconde quête, vous devez découvrir les quatre métaux affiliés aux quatre éléments. Lorsque vous récolterez chaque métal, vous vous téléporterez en face du disque Altar. Comme dans le cas des éléments, touchez les métaux placés sur ce disque pour vous rendre près d'une des quatre cryptes illuminées par le soleil. Vous pouvez aussi toucher la mare de sang au centre d'Altar pour avoir des visions !

POUR COLLECTER LE PLOMB

Monastery, l'antre de Malveaux

- Commencez par passer la porte à droite et ramassez la pièce sur le sol. Avec cette dernière, vous pouvez, une fois dans le temple, l'utiliser sur la machine contre la porte pour découvrir plusieurs adages. Après avoir pris une première série de feuilles, ouvrez la boîte, reprenez la pièce et placez-la une seconde fois dans la fente de la boîte. Là, de nouveaux adages apparaîtront ! Mémorisez bien l'ordre des dessins et leur signification.
- Pour entrer dans le monastère, regardez à droite de la porte. Il y a un trou qui pourra être emprunté pour entrer. Pour sortir du bâtiment, recherchez le même trou sur le plancher.

- En arrivant devant les six têtes, placez les médaillons que vous trouvez dans les jarres dans le même ordre que les dessins inscrits sur les adages de la boîte. Pour les têtes de gauche, en commençant par la gauche, les médaillons de la PEUR, de la COLERE et de l'ENNUI. Pour les têtes de droite, en commençant par la gauche, les médaillons de la JOIE, du CORPS et de la SUSPICION. Regardez maintenant les têtes parler chacune à leur tour et vous pourrez apprendre l'ordre dans lequel il faut appuyer sur les boutons en haut du clocher.
- En haut des escaliers, devant la machine, pressez les boutons de la COLERE, de la SUSPICION, du CORPS, de l'ENNUI, de la PEUR et de la JOIE en partant de la gauche **(2, 14, 16, 12, 9, 4)**. Une corde descendra alors.
- Actionnez très rapidement la corde plusieurs fois de suite et appuyez de nouveau dessus lorsque vous êtes en face de la fenêtre pour être transporté à un niveau supérieur.
- Dans la chambre de Malveaux, touchez le disque de métal doré sur la commode en vous plaçant à gauche de cette dernière. La vision passée, regardez le livre sur le lit. Pour le déchiffrer, allez chercher le miroir en passant par la tour de la cloche (porte derrière la machine). Apprenez aussi au passage l'ordre des flammes colorées sur le mur.
- Tout en bas, dans la porte opposée à la tour de la cloche, vous pouvez arriver dans une chapelle. Regardez le bassin au fond de cette dernière et la grille bouger sur le coin droit, vous pourrez lire une page sur laquelle plusieurs codes sont inscrits. Retenez-les, vous en aurez besoin.
- Dans la pièce aux ouvrages, lisez la légende du Saint Yoruk. Empruntez maintenant la porte du fond pour entrer dans une nouvelle pièce. Pour débloquer la porte de fer près des escaliers, allez au centre de la pièce. Là, une sorte d'horloge aux runes inconnues vous attend. Amenez l'aiguille du centre sur les quatre symboles vus sur le bout de papier dans la chapelle. Pour les plus fainéants, en imaginant que l'horloge possède des chiffres, positionnez l'aiguille sur 2 : **00, 10 : 00, 3 : 00 et 12 : 00**.
- **Dans le muséum**, il vous faut dans un premier temps collecter la torche de feu infini et le joyau provenant du bouclier de Yoruk.
- **Pour ouvrir la trappe**, placez-vous à droite du "champignon de métal" et ouvrez-le. Appuyez sur le bouton en haut à gauche et l'alarme sera désactivée. Vous pouvez maintenant ouvrir la trappe.
- **Dans le sous-sol**, empruntez la porte de droite, allumez la torche avec celle plantée dans le mur et suspendez-la sur le crochet pendu au mur, face au sarcophage de Yoruk. Allez chercher le joyau, entrez dans le sarcophage, refermez le couvercle et posez le joyau sur l'emplacement vide du bouclier. Maintenant, prenez le bouclier et traversez le mur de flammes de la pièce de gauche.



- Lorsque vous arrivez en face des cinq têtes de mort, souvenez-vous du dessin vu dans le livre de la chambre de Malveaux et placez-les dans le même ordre. Pour ceux qui ont la mémoire courte, de la gauche vers la droite : le premier crâne au centre ; le deuxième, un cran vers la gauche ; le troisième, un cran vers la droite ; le quatrième, un cran vers la gauche et le cinquième, deux crans vers la droite. Une porte s'ouvrira alors dans le mur auquel vous tournez le dos.
- Dernière pièce, et dernière grosse difficulté. Commencez par prendre la clef d'or sur le côté, et placez-la dans la trappe de la machine en forme d'œuf. Tournez la clef. Allez chercher la pièce en forme de foret et placez-la dans l'"œuf" en utilisant la manette. Refermez l'"oeuf" grâce à la manette et la machine se mettra en branle. Ouvrez-la de nouveau et vous récolterez une boule à la place du foret. Prenez-la et placez-la dans le panier de la machine aux poulies et aux poids, au fond de la pièce. Touchez les poids pour plonger la boule dans le plomb et récupérez-la. Rendez-vous devant la troisième machine, celle à la tête de lion. Commencez par ouvrir la vanne derrière vous pour faire couler la lave.





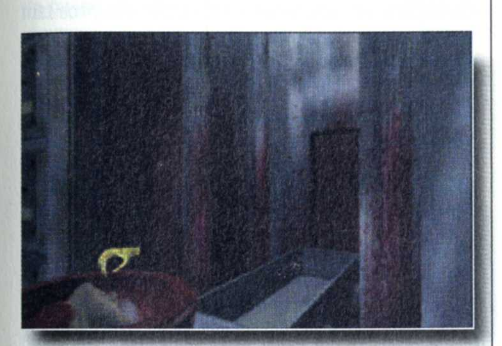


Ensuite, en touchant les interrupteurs des flammes, faites-les changer de couleurs en respectant l'ordre vu dans la chambre de Malveaux (de haut en bas : bleue, jaune, rouge, orange et violette). Placez la boule de plomb dans la gueule du lion et, après être passée dans un alambic, elle se transformera en métal incandescent. Activez le soufflet au niveau du sol et vous récolterez le premier des quatre métaux, le plomb ! Touchez-le pour sortir du niveau.

POUR COLLECTER L'ÉTAIN

Asylum, l'antre de Sartorius

- Allez dans la pièce des dossiers et lisez tout ce qui peut l'être. Touchez la lampe et, quand elle aura tourné, cliquez en son centre pour avoir une vision.
- Commencez par prendre l'ascenseur pour vous rendre à la morgue en sélectionnant "B" sur le panneau de gauche. Je vous rappelle que pour prendre l'ascenseur, il faut fermer les portes sur le panneau de droite, sélectionner une destination sur le panneau de gauche et ouvrir les portes pour sortir !



- **Dans la morgue**, trouvez le tiroir contenant le cadavre et placez-le dans la machine du fond. Ensuite, utilisez les trois manettes au milieu de la pièce (de gauche à droite) pour décapiter le bonhomme. Prenez la tête, remontez dans l'ascenseur et sélectionnez "1" pour retourner à votre point de départ. Entrez dans la pièce des expériences et empalez la tête sur le pique, au milieu des autres têtes. Appuyez sur les divers boutons rouges pour qu'elle se mette à parler et vous donne trois chiffres (ces derniers entrent dans la composition du code ouvrant le coffre-fort).
- Toujours dans la salle des expériences, ouvrez la boîte et prenez le coffre-fort au milieu des bocaux. Maintenant, approchez-vous de la machine à la pince de droite et appuyez sur le bouton R pour que la pince enlève le bocal du rayon X (s'il y en a un). Placez le coffre-fort dans la foulée et activez le rayon grâce à la manette de gauche. Deux chiffres apparaîtront, notez-les. La solution complète pour ouvrir le coffre est : **36, 24, 36, 20 et 18**. Choisissez maintenant une vue rapprochée sur le coffre, ouvrez-le et vous récupérerez un bocal.
- Prenez le bocal et touchez le coffre avec ce dernier, vous les inverserez. Placez maintenant le coffre dans le frigo de gauche et retournez près du bocal. Allumez les rayons X et vous pourrez voir une clef enfermée dans la masse spongieuse d'un cerveau. Dirigez-vous vers la machine du fond et vous pourrez, en déposant le bocal sur les pinces, faire tomber une clef dans le réceptacle du bas. Avec une vue rapprochée sur ce dernier, vous pourrez récupérer la clef.
- Retournez dans l'ascenseur et placez la clef sur le chiffre 20 pour libérer l'accès à cet étage. Grimpez-y dans la foulée. Rendez-vous dans le laboratoire, inspectez les microscopes, le livre traitant des embryons et touchez la seringue sur la table d'opération pour avoir une vision. Celle-ci passée, partez en direction de l'autre porte et touchez l'appareil lorsque vous serez en vue rapprochée. Là, une infirmière proposera de vous administrer un petit traitement. Appuyez plusieurs fois sur la machine pour écouter ses différentes paroles, puis asseyez-vous sur la chaise **"aux mille doigts"** ! Après une courte scène animée, vous serez victime de troubles visuels, un peu comme si vous étiez ivre.



Profitez de cet état pour vous précipiter sur la porte de l'étage qui bougeait bizarrement. Vous entrerez alors dans un ascenseur. Utilisez-le pour grimper au 21e étage.
- Dans la première salle, inspectez toutes les niches et retenez surtout l'ordre de purification de l'étain dans le livre d'alchimie. Placez-vous ensuite au centre de la pièce et, à partir de là, rendez-vous près du lit et prenez le marteau dans la boîte à bijoux. Grâce à ce dernier, vous pourrez casser la glace protégeant la main coupée et prendre cette dernière pour toucher le panneau de contrôle électrifié sans risquer de vous retrouver propulsé dans l'au-delà !
- Pour grimper à l'échelle, activez la miniature contre le mur dans la pièce précédente. Ainsi, l'échelle descendra.
- Pour provoquer une étincelle dans la boule de cristal, commencez par faire couler de l'eau dans l'évier de gauche et poussez la manette de manière que les batteries l'absorbent. Ainsi, en abaissant la manette près de la boule, vous pourrez ensuite créer une étincelle (pour une seconde étincelle, quittez la vue rapprochée de la boule et revenez-y).
- L'étincelle active, il va falloir procéder pas à pas pour récolter l'étain. Commencez en regardant les bouteilles d'oxygène et d'hydrogène pour déplacer leurs leviers, à gauche pour la première et à droite pour la seconde.

Provoquez maintenant une étincelle et une flamme incandescente apparaîtra. Placez les deux leviers des bouteilles à droite et faites de nouveau une étincelle. Une flamme plus douce illuminera la sphère. Touchez la manette de la bouteille d'hélium et la sphère s'élèvera. Au centre de la table, vous pourrez récupérer l'étain, second métal.

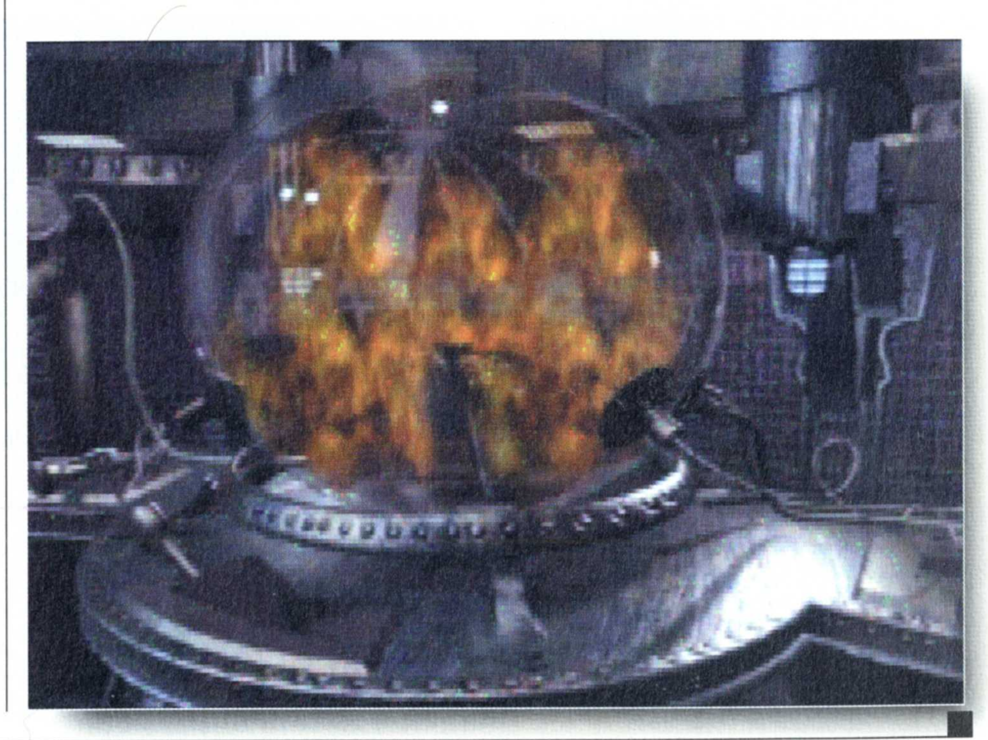
POUR COLLECTER LE FER

Irondune, l'antre de Kaine

- Rendez-vous dans la chambre de Kaine et fouillez la commode. Dans un des deux tiroirs, vous pourrez récupérer une ampoule de nitroglycérine. Jetez-la sur la serrure du coffre-fort et vous pourrez l'ouvrir. À l'intérieur, de bien précieux documents pourront être parcourus (dont un - le rouge - qui vous donnera l'ordre dans lequel il faut lire trois numéros sur la toile de peinture de Kaine.
- Pour emprunter la porte gardée par le vieux soldat, il faut impérativement trouver la radio dans la table de la salle des grandes batailles afin d'entrer correctement les codes qui vous feront gagner la guerre et atteindre ainsi le char caché derrière ces portes. Vous pourrez trouver les codes de plusieurs manières.



- Premièrement, en regardant le tableau de Kaine complètement gris (frottez-le avec le pinceau pour découvrir les chiffres), où vous pourrez voir des phrases cachées. Écoutez les différentes phrases prononcées dans la salle des maquettes des champs



Zork Nemesis

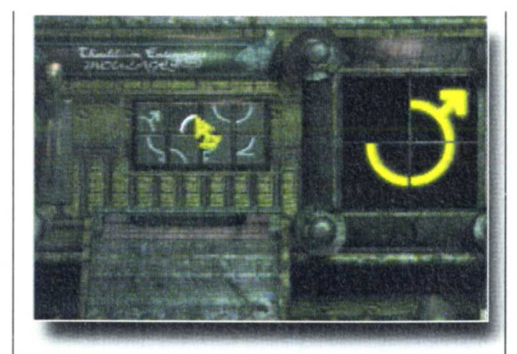
de batailles pour savoir dans quel ordre placer les chiffres. Deuxième manière, en regardant tout simplement le chiffre inscrit au début du livret fourni avec la boîte de jeu. Dans la salle de torture, vous pourrez aussi, en actionnant les différentes tables, entendre le code complet mais dans le désordre ! Au final, le code est : **10, 1, 9, 6, 12**.

- Pour ouvrir la porte en bas des escaliers à gauche, récupérez les deux parties de l'épée dans la librairie et scindez-les (prenez d'abord la garde et appliquez-la à l'extrémité de la lame au-dessus de la cheminée), puis placez-la dans le fourreau de l'armure. Dans la pièce suivante, le musée de la guerre, observez bien les vitraux, ils vous en apprendront un peu plus sur les armures gardant les portes (regardez si la visière de ces armures est baissée ou relevée et faites de même sur celle placée dans le château. Vous pourrez ainsi ouvrir la seconde porte du musée de la guerre). Vous trouverez aussi, sur une des tables, du Thaddium pour le char à l'extérieur du château (notez que ce dernier peut être atteint une fois que la bataille aura été gagnée avec le vieux soldat grâce à la radio).

- Afin d'entrer dans la porte au fond de la librairie, commencez par aller chercher la poudre à canon dans la chambre de Lucien (elle est placée sous l'armoire). Ensuite, mettez cette poudre dans les fesses du canon en forme de chien, dans la librairie. Il vous suffira de toucher l'arrière-train du chien pour qu'il s'ouvre et vous pourrez y enfourner la poudre. Touchez ensuite l'oreille du chien pour charger les os dans sa gueule et pour finir, actionnez sa queue et le coup partira. Attention ! il n'y a rien de zoophile dans mes propos ! Donc, le coup tiré, la porte du fond explose. Dans la pièce, en inspectant les tables, vous pouvez découvrir l'histoire de plusieurs grandes batailles (en écoutant dans l'ordre chronologique les batailles des différentes tables, vous pouvez en apprendre un peu plus sur le sens dans lequel il faut déchiffrer la toile de Kaine). Vous trouverez aussi la radio dans une table, qui vous permettra de gagner la guerre avec le vieil homme.

- **Pour mettre le char en route**, commencez par vous rendre dans la salle de jeux. Là, utilisez le billard en appuyant sur les boutons **1, 2, 4, 3, 5** (notez que la fin de l'ordre de ces derniers est donnée par les boules lorsque vous regardez pour la première fois la fente du billard). Vous obtiendrez alors par les boules le nombre **741 953**.

À présent, rendez-vous dans la salle du musée de la guerre et prenez le Thaddium enfermé dans une boîte sur une des tables. Celui-ci en main, placez-le dans la "bouteille" du dessous en ouvrant cette dernière grâce au bouton rouge. Refermez-la, toujours en touchant le même bouton et un second bouton, vert cette fois-ci, s'allumera pour vous spécifier que le Thaddium est bien chargé. Dans la foulée, précipitez-vous dans le char à l'extérieur du château et placez la "bouteille" de Thaddium dans le container violet à l'arrière de ce dernier. Entrez la destination 741 953 sur le tableau de bord et touchez la manette des gaz.



- Allez près de la machine de moulage à gauche et touchez les différents symboles pour reconstituer celui de Murz sur les quatre carreaux de droite (pour ce faire, sélectionnez et placez les quatre pièces une à une sur le tableau de droite pour former le signe de Murz). Activez maintenant la manette et touchez le tiroir violet pour récupérer un échantillon de fer. Prenez l'ascenseur et descendez. Dans la nouvelle salle, dirigez-vous vers le petit panneau de droite. Là, touchez le gros bouton rouge puis les six boutons les plus à gauche. Vous entendrez une petite phrase expliquant que le traitement du fer est prêt. Dirigez-vous vers la machine du fond, placez votre échantillon dans le tiroir de gauche, touchez le bouton en bas à gauche pour actionner le bras mécanique et celui de droite pour mettre en route les hélices. Le morceau de fer refroidi, touchez-le pour être téléporté dans le temple.

POUR COLLECTER LE CUIVRE

Conservatory, l'antre de Sophia

- Dans la salle de répétition, vous devrez placer tous les instruments sur les chaises en suivant l'arrangement dessiné sur le mur et en écoutant les disques trouvés dans le bureau de Sophia. Vous pourrez ainsi entendre un bien intéressant message ainsi que l'air joué par la fanfare, très important pour sortir de l'auditorium.

- Lorsque vous êtes dans le bureau de Sophia, prenez le diapason dans la boîte posée sur la commode et plantez-le dans le morceau de bois rouge incrusté sur le piano.

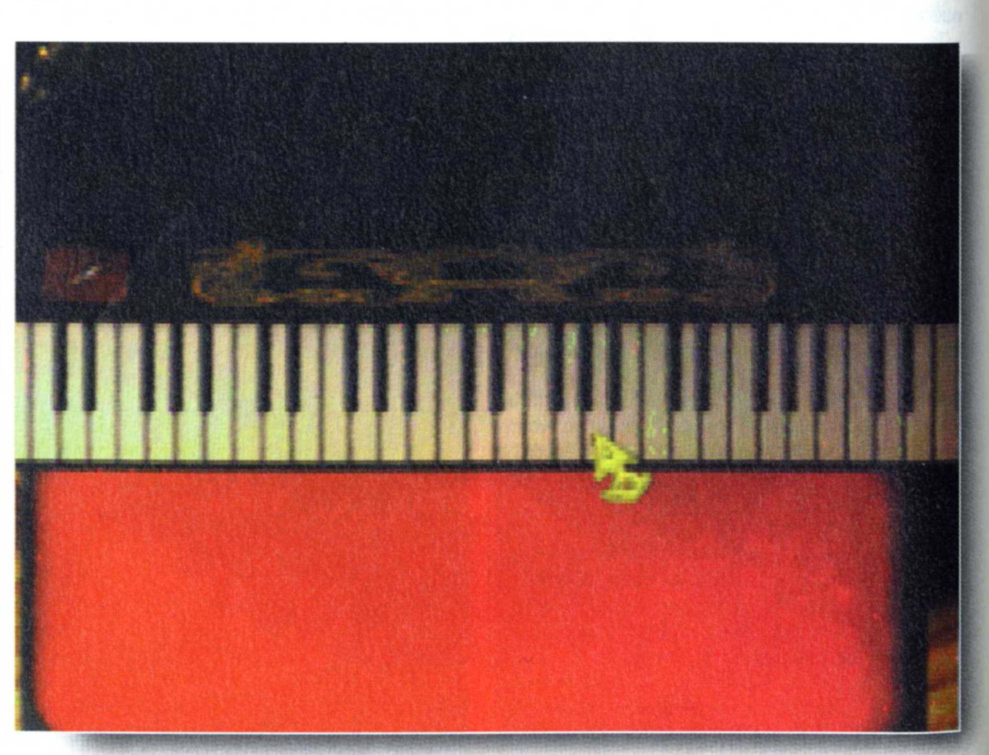
Maintenant, touchez le diapason et écoutez bien la note qu'il va produire car vous devrez la retrouver en appuyant sur une des touches du piano. Ceci fait, vous entendrez un petit bruit de chute et il ne vous restera plus alors qu'à faire le tour du piano pour prendre une petite clef en son sein. Avec cette dernière, vous pourrez allumer une lampe sur le bureau de Sonia, ce qui vous permettra de voir des dessins jusque-là invisibles sur le repose-main du bureau. N'oubliez pas au passage de prendre et d'écouter les deux derniers disques dans le panier sur le tourne-disque de la salle de répétition (avec un de ceux-ci, vous pourrez apprendre le son des instruments pour les placer sur les chaises. Pour vous servir du tourne-disque, placez un disque, tournez la manivelle du bas pour le mettre en route et touchez la manette pour déclencher l'écoute).

- **Pour entrer dans l'auditorium**, regardez l'image déchirée sur la pancarte en bas des escaliers et allez chercher la même image sur le lit d'Alexandria. Collez-la sur sa sœur jumelle en piteux état, allez chercher un ticket dans la cabine (en face du bureau de Sophia) et vous pourrez entrer dans la pièce tant convoitée. Après avoir grimpé plusieurs escaliers, vous pourrez entrer dans une loge et prendre des jumelles pour lancer le concert.

- Pour allumer les lumières dans l'auditorium, placez-vous sur le podium, prenez la baguette de chef d'orchestre et faites jouer l'air de la fanfare aux différents instruments de l'estrade. Attention ! La pièce étant plongée dans le noir, vous devez y aller en tâtonnant au début pour repérer l'endroit où sont placés les différents instruments. Voici l'ordre dans lequel il faudra les faire jouer : Popperkeg, Nambino, Popperkeg, Wertmizer et Violon.

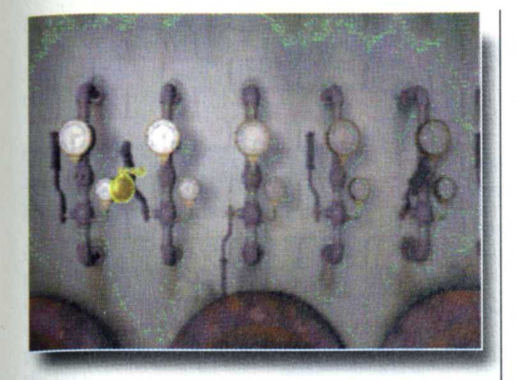
- Pour passer à travers le trou de la toile du fond après l'estrade, appuyez sur le bouton rouge, puis les boutons (en considérant que le n°1 est grillé et qu'il se trouve à gauche) **2, 3, 4 et 6** du panneau de contrôle.

- Vous ne pourrez ouvrir la porte de la chaufferie que par l'intérieur. Procédez comme suit : dans un premier temps, passez à travers la toile du fond après l'estrade de l'auditorium et vous arriverez dans une nouvelle pièce. Descendez les escaliers et grimpez sur le corps du cygne. Activez la manivelle et sautez sur le tambour. Là, vous traverserez ce dernier et vous vous retrouverez dans la chaufferie !





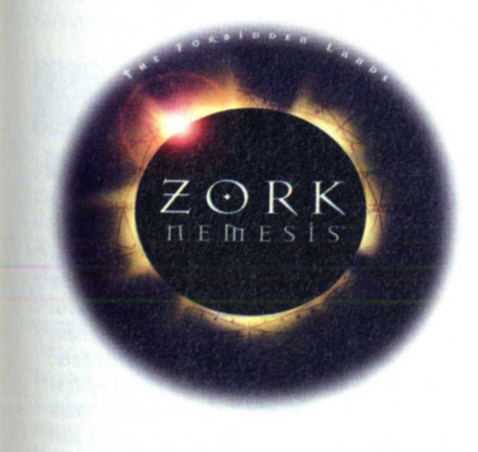




- Pour actionner le deuxième levier de gauche contre le mur de la chaufferie, il faut dans un premier temps essayer d'attraper la montre de gousset au niveau de l'eau, et une fois celle-ci tombée dans l'élément aqueux, plonger dans le bassin pour la récupérer. De retour à la surface, posez cette montre de gousset sur le levier pour qu'il s'abaisse. Ceci fait, plongez de nouveau dans l'eau et traversez la porte immergée.
- Dans la grotte des cristaux, commencez par aller chercher un cristal vert dans une niche sur la gauche et jetez-le dans le puits de lave. Là, un grand cristal noir sortira du puits en fusion.



Maintenant, allez chercher le disque dans la gueule du poisson de cristal vert et jetez-le dans le puits de lave. Le grand cristal noir prendra alors la couleur grise. En regardant le plan sur le mur, touchez les cristaux dans cet ordre : **C, D, E, B et G** en considérant le cristal gris comme la lettre G. Vous devrez dans un premier temps tâtonner pour découvrir ou sont placés les différents cristaux. Il faudra aussi être très rapide car les cristaux n'émettront une résonance que peu de temps après que vous les ayez touchés ! Le dernier cristal touché, le gris, vous pourrez récupérer le symbole du cuivre dans la lave.



PARTIE 3

- Ne buvez pas la coupe remplie de l'élixir de la vie comme vous le préconisent les quatre alchimistes, ou vous passerez l'arme à gauche. Attendez au contraire d'avoir plusieurs visions et une bague avant de bouger.
- Commencez par regarder dans la bague géante pour en apprendre un peu plus sur la terrible histoire de ce monde. Une fois la petite bague en votre possession, rendez-vous près des deux fontaines et asséchez-les en touchant les cornes de droite. Dans une de ces deux fontaines, vous découvrirez une main roulée.



Placez-y la bague et vous pourrez découvrir une pièce secrète.
- Visitez dans un premier temps la pièce dans laquelle vous vous trouvez et dirigez-vous ensuite vers l'œil géant. Vous passerez alors à travers ce dernier et vous vous retrouverez dans le sanctuaire où repose le corps d'Alexandria. Touchez-le avec la bague et vous aurez une vision.



Maintenant, toujours sur le sarcophage d'Alexandria, prenez la seconde bague posée à hauteur de son sternum. Vous aurez maintenant deux bagues en votre possession.
- Déposez-les dans l'écuelle de la statue du dragon et touchez le cristal. Le dragon les fera alors fondre. Prenez ce qui en découlera et posez-le dans l'écuelle de l'éléphant. Touchez le cristal d'or et ce dernier les solidifiera. Prenez la nouvelle matière et posez-la dans le moule de la statue du serpent. Actionnez le cristal rouge et vous pourrez récolter un morceau ayant le signe de l'infinité. Posez ce dernier dans le plateau de la statue du taureau. Retournez près du sarcophage d'Alexandria et regardez de nouveau le



plafond aux quatre coins de ce dernier. Le tremblement de terre passé, une baguette tombera. Collectez-la et plantez-la dans la main de la statue du taureau. Prenez maintenant les deux bijoux et vous serez téléporté dans une autre pièce du temple.



Regardez en direction du disque Altar et lorsque vous verrez les quatre alchimistes invoquer l'esprit d'Alexandria, touchez ce dernier avec le bijou.
- Dirigez-vous dans le cimetière et touchez la toile posée sur le sol pour terminer ce magnifique jeu.



SOLUCE

police quest 2 SWAT

QUAND LA SITUATION DEVIENT DÉSESPÉRÉE, QUAND LA POLICE NE SAIT PLUS QUOI FAIRE, IL RESTE ENCORE UN ESPOIR : LE SWAT !

Permis de tuer !

E N R É S U M É

Vous avez peut-être déjà vu dans les films des flics vêtus de gilets pare-balles noirs, armés jusqu'aux dents et qui crient «Go ! Go ! Go !» (gogo ?). Avouez que cela impressionne de voir ces super-flics, rompus à toutes les formes de combats et prêts à risquer leur vie pour sauver celle de pauvres civils (nous). Eh bien, Sierra vous donne l'occasion, avec ce jeu d'aventure, de faire partie du SWAT, la brigade d'intervention la plus réputée de la police américaine. Votre mission sera dificile car votre vie et celle de vos collègues sont en jeu. Il faudra d'abord faire de vous un vrai pro grâce aux leçons de tirs (du pistolet automatique au fusil à pompe) et aux cours théoriques… Quand vous serez fin prêt, vous irez sur le terrain mais soyez vigilant pour ne pas commettre d'erreur (non, non, on ne tire pas au gros calibre dans les méchants : il faut les arrêter VIVANTS). Réalisé en SVGA et entièrement (mal) traduit en français, Swat dépasse en réalisme tout ce que vous avez pu voir dans un jeu d'aventure et l'on a finalement l'impression d'utiliser un didacticiel d'entraînement développé par la police. Ici, pas d'enquêtes de police, pas de macadam à arpenter, pas d'humour, pas d'histoire, mais seulement une suite de missions policières où chaque membre de l'équipe a un objectif et doit s'y tenir. Ce manque de liberté nuit d'ailleurs au plaisir de jouer car toute désobéissance est immédiatement sanctionnée par la mort et l'on reste vite sur sa faim.

Respectez ch
n'essayez p
retard, le mo
et le plus sou



Après avoir
pièce de la c
information
informations
pourra être s
cliquez sur u
registrées po
n'ait pas été
déplacemen
vous familia
les informa
«Sélectionn
armes légèr
sion, vous
pour peaufin



Dans ce sta
différentes a
arme utilise
instructeur
aurez fait pl
dez-vous à



Ce nouvea
impliquant
confrontera
secondes a
tirez une ba
coup. Deux
faire face à
cible une f
fois, puis la
Rechargez
centre de c
mal, dix se
indifférem
de gauche.
plusieurs c
rapidemen
retournero
votre 45 m
qu'il ne fau
épreuves d



Pour ce fa
dans la pla
tionnez le
Angeles. F
installez-vo
les directiv
compensa
vous en au
tir vous se
rendez-vo
posez-lui l
lé en miss

Respectez chaque phase de jeu décrite dans ce dossier et n'essayez pas de changer de tactique car le moindre retard, le moindre oubli sera immédiatement sanctionné et le plus souvent par la mort !



1) Le départ

Après avoir écouté le briefing du Sgt Rooker, arpentez la pièce de la division métro pour lire et écouter toutes les informations et interviews disponibles. Pour lire les informations, cliquez sur le tableau et une liste de sujets pourra être sélectionnée. Pour ce qui est des interviews, cliquez sur une des télés, et plusieurs séquences préenregistrées pourront être écoutées (quel dommage qu'elle n'ait pas été traduite). Ceci fait, actionnez la carte des déplacement et rendez-vous dans l'école de police pour vous familiariser avec vos différentes armes. Maintenant, les informations les concernant en poche, cliquez sur «Sélectionnez» puis rendez-vous au stand de tir des armes légères. Il est à noter qu'à chaque retour de mission, vous devrez retourner dans ces différents stands pour peaufiner votre entraînement.



2) Stand de tir des armes légeres

Dans ce stand, vous pourrez vous entraîner au tir de vos différentes armes sur des cibles fixes. Pour savoir quelle arme utiliser, attendez tout simplement que votre sergent instructeur vous dise laquelle prendre. Lorsque vous aurez fait plusieurs séries de tirs, quittez ce stand et rendez-vous à celui du tir de combat armé de votre 45 mm.



3) Stand du tir de combat

Ce nouveau stand vous confrontera à trois épreuves impliquant vitesse et précision. L'exercice Dozier vous confrontera à trois cibles qu'il faudra faire tomber en 5 secondes au maximum. Pour les avoir plus facilement, tirez une balle dans la tête, elles tomberont du premier coup. Deuxième épreuve, le Président vous amènera à faire face à trois cibles. Il faudra, ici, tirer sur la première cible une fois, la deuxième une fois, la troisième deux fois, puis la deuxième une fois, et la première une fois. Rechargez et recommencez cette opération. Tirez au centre de ces cibles pour valider l'épreuve, temps maximal, dix secondes. Dernière chose, vous pourrez choisir indifféremment, comme première cible, celle de droite ou de gauche. Troisième et dernier exercice, le combat. Là, plusieurs cibles vous feront face et il faudra tirer le plus rapidement possible sur ces dernières lorsqu'elles se retourneront. Au fait, n'oubliez pas que le chargeur de votre 45 mm ne contient que neuf balles, c'est pour cela qu'il ne faudra pas oublier de recharger ! Plusieurs de ces épreuves disputées, partez pour le stand du tireur d'élite.



4) Stand du tireur d'élite

Pour ce faire, utilisez la carte de déplacement. Arrivé dans la place, après avoir discuté avec Sanders, sélectionnez le Robar SR 308 et rendez-vous au stand de tir Angeles. Parlez avec toutes les personnes présentes et installez-vous sur l'une des lignes. Maintenant, écoutez les directives de Sanders, ouvrez votre livre pour faire les compensations adéquates et prenez un Alka-Seltzer car vous en aurez vraiment besoin ! Lorsque les séances de tir vous sembleront un peu longues, quittez ce stand et rendez-vous à la division métro. Là, écoutez Rooker et posez-lui le plus de questions possible avant d'être appelé en mission. N'oubliez pas que la première mission terminée, ainsi que la suivante, en revenant à la division Métro, Pacmeyer vous proposera de participer aux qualifications de tireur d'élite. Si vous répondez oui, il faudra réussir plusieurs tirs sur différentes cibles sans jamais en manquer une pour espérer faire partie du clan des snipers. Vous n'aurez que deux chances pour vous qualifier, après, Pacmeyer partira et vous ne pourrez plus concourir ! Petite astuce au passage, lors de ces qualifications, si vous n'êtes pas sûr de vous, avant et après chacun de vos tirs réussis, sauvegardez. Ainsi, vous pourrez recommencer autant de fois que bon vous semblera pour vous qualifier ! Il est à noter qu'à chaque fin de mission, il sera intelligent de recommencer les trois entraînements à la suite.



5) Mission de Lucy Wong

C'est la mission de départ, mais qui dit départ ne dit pas forcément facile et il se pourrait bien, si vous n'y prenez garde, que vous vous retrouviez dans une boîte en sapin en moins de deux !

- Le départ

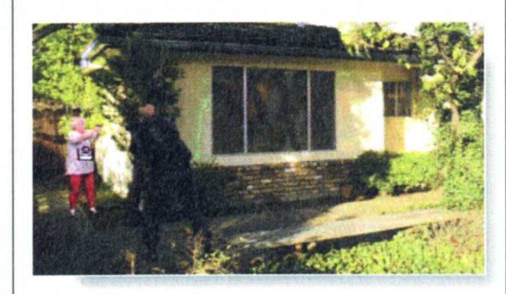
Parlez à Pacmeyer, aux voisins de monsieur Wong (le jardinier entouré de deux policiers), aux gardiens de la paix puis à vos deux équipiers contre la barrière. Quelques secondes après, le briefing commencera. Pendant ce dernier, écoutez bien les dires du Sgt Rooker pour savoir la place qui vous a été assignée. Ceci fait, parlez aux deux gradés dans le camion et attendez que le bal commence !

- Vous êtes assigné à la surveillance de l'arrière de la maison

Armez votre MP5 en tir automatique et avancez d'un cran (flèche vers le haut) quand Pacmeyer l'ordonnera. Lorsque l'équipe sera devant la porte, utilisez le miroir sur le côté gauche de la maison.

- Si vous voyez Lucy dans le miroir

Lucy en vue, posez le miroir et faites le geste suspect sur votre partenaire. Deux changements d'écran automatiquement passés, tout en visant Lucy, attendez que votre équipier neutralise la pauvre femme. Si à un moment donné, vous estimez qu'elle ne va pas se rendre mais tirer sur le Swat, descendez-la. Une enquête sera alors ouverte, mais ne vous inquiétez pas, ce ne sera que pure routine. Pendant le temps de cette dernière, vous serez relevé de vos fonctions et n'aurez plus qu'à attendre en vous entraînant. Pour savoir le dénouement de l'enquête (et de toutes les autres au demeurant), retournez à la division métro voir le Sgt Rooker.



-Si vous ne voyez pas Lucy dans le miroir

Cliquez vers l'avant puis la gauche. Vous arriverez en face d'un portail fermé à clef. Avec votre LASH, envoyez le message «BELIER/COTÉ UN/DEUX». Ce dernier ouvert, utilisez le miroir sur le coin du mur gauche et, s'il n'y a personne, faites un franchissement (Slice Pie). Procédez de la même manière sur le prochain mur et vous verrez Lucy dans le miroir. Reculez (flèche vers le bas) et faites le signe suspect sur votre partenaire. Celui-ci vous fera un signe de la tête. Ressortez votre miroir, appliquez-le de nouveau sur le mur gauche, faites un franchissement et ressortez votre miroir pour apercevoir Lucy. Faites un franchissement (uniquement lorsque vous voyez l'image de Lucy dans le miroir) et vous pourrez voir la vieille dame derrière un arbre. Reprenez votre arme en main et faites le signe suspect sur Lucy. Wixell vous demandera alors si elle est armée. Répondez «NON» avec le LASH et il viendra l'interpeller (faites plusieurs fois Suspect et «NON» pour que Wixell débarque).



- Vous êtes assigné à l'équipe d'entrée

Lorsque la porte est ouverte est que Carmichael entre, faites un franchissement sur le côté droit de la porte (Slice Pie).

- Dans le salon

Respectez scrupuleusement l'ordre de Pacmeyer et couvrez Carmichael en avançant une fois. Faites un franchissement sur la porte à droite pour entrer dans la cuisine, puis un second toujours à droite. Maintenant, lorsque Carmichael signifiera que la voie est libre, faites un troisième franchissement à droite.

- Dans la chambre

Gardez votre arme à la main et couvrez la porte de la salle de bains (ne la quittez surtout pas des yeux ou il y aura un bain de sang), puis quand Carmichael signalera qu'il voit le suspect, entrez dans la salle de bains en faisant un franchissement à gauche de la porte. Ensuite, procédez à un second franchissement, à droite cette fois-ci et faites le geste suspect sur le rideau de douche quand vous verrez Lucy. Gardez maintenant votre arme pointée en direction de Lucy jusqu'à ce que Pacmeyer vienne l'interpeller.





6) La mission de l'entrepôt

Là, les choses vont singulièrement commencer à se compliquer. Dans un entrepôt, armé de votre M-16, vous devrez mettre à mal un déséquilibré ayant pris un employé de la firme en otage. Ce dernier étant très rapide de la gâchette, seuls de bons réflexes pourront vous sauver la mise. Quand cette mission sera terminée, retournez une seconde fois dans la division métro pour parler à Pacmeyer à propos des qualifications de sniper.

- Le départ

Commencez par interroger sans arrêt Madame Schneibly jusqu'à ce qu'elle parte. Ensuite, allez à gauche faire votre rapport au Sgt Rooker, puis parlez à Pacmeyer. Attendez maintenant au niveau du camion que le briefing débute.

- Pénétrez dans l'entrepôt

Quand l'équipe pénètre dans le hangar, faites un franchissement sur le côté gauche de la porte.

- Dans le hangar

Gardez toujours votre arme à la main et quand Pacmeyer vous fera signe, avancez d'un cran. Ensuite, Carmichael avancera vers la porte, suivez-le en faisant un franchissement à droite.



- Si aucun suspect n'est vu dans la seconde pièce par Carmichael

Quand l'équipe entrera dans la seconde pièce, faites un franchissement à gauche de la porte puis attendez sur place, l'arme à la main. Quand Pacmeyer vous ordonnera de les couvrir, faites un pas en avant. Attendez ensuite que Pacmeyer vous ordonne de les suivre pour aller vers la droite, puis encore vers la droite quand il vous le commandera. Encore un coup vers la droite et soudain le suspect déboulera avec l'otage des escaliers. Visez ce dernier avec précision et faites-lui sauter la tête (au suspect, pas à l'otage) ! Attention, ici, il faudra bien viser ou la bavure viendra vite vous éclabousser ! L'enquête terminée, retournez vous entraîner jusqu'à la prochaine mission.

- Si le suspect menace l'otage

Attendez que votre équipe ait lancé la grenade lumineuse pour faire un franchissement du côté droit de la porte quand cette dernière aura explosé (la grenade, pas la porte).

- Dans le second hangar

Avancez en deux fois lorsque Pacmeyer vous l'ordonnera et attendez en haut des escaliers. Quand la grenade explose, descendez à la suite du premier SWAT.

- Dans le sous-sol

Avancez d'un cran quand Pacmeyer vous fera signe puis d'un nouveau cran quand il répètera l'opération. Quand vous arriverez en vue de la porte et que Carmichael signalera qu'il voit des lumières, approchez-vous aussi de la porte. Lorsque les SWAT lanceront une grenade lumineuse, faites un franchissement sur la gauche quand elle explosera. Maintenant, visez la cage de droite (ne tirez surtout pas en entrant sur le gars de gauche, c'est l'otage) et attendez que le suspect arrive. Là, visez-le jusqu'à ce que Pacmeyer le neutralise.



Dernière mission, dernières difficultés ! Extrêmement compliquée : ici la moindre erreur, le moindre temps d'hésitation vous propulseront automatiquement dans les bras de la faucheuse en cape noire ! Les entreprises Eastman sont occupées par trois terroristes. Deux missions distinctes vous seront proposées. La première, en temps que chef d'équipe, vous obligera à prendre toutes les décisions jusqu'au dénouement de la crise ; la seconde, en tant que sniper, vous permettra de sécuriser la zone extérieure et intérieure du bâtiment et de tuer tout individu trop pressant !

- Si vous êtes chef d'équipe

Commencez par interroger la comptable et Andy jusqu'à ce qu'ils partent l'un après l'autre. Ensuite, au briefing, Rooker vous demandera de placer les hommes sur le tableau noir. Choisissez pour commencer l'entrée 1, puis une tactique discrète et, enfin, placez les snipers en couverture au coin 1/4.

- Pour pénétrer dans le bâtiment

Chargez votre arme très rapidement avant que les snipers se mettent à parler et, transmettez «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/OUVRIR/PORTE» avec votre LASH. La porte étant fermée, après cet infructueux essai, transmettez à «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/ENFONCER/PORTE». Quand Carmichael est près, transmettez «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/INITIER». La chose faite, toujours à la même équipe, «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/MIROIR/PORTE». La zone dégagée, transmettez «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/DROITE» et «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/GAUCHE». Dans la foulée, ordonnez «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/AVANCER» et «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/AVANCER».

- Dans le bâtiment

Transmettez «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/DÉGAGER/DROITE» et «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/DÉGAGER/GAUCHE». Par la suite, ordonnez à Tello «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/DÉGAGER/DROITE» puis quand il vous fera signe que tout va bien transmettez «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/DÉGAGER/GAUCHE». Maintenant, faites un franchissement à droite du bureau.

- L'otage en vue

Utilisez votre LASH pour transmettre «OTAGE/A TERRE». Cliquez sur Eastman et écouter ce qu'il raconte. L'équipe de secours dans la place, partez.

- Pour sortir des bureaux

Pour vous assurer que la pièce est sûre, «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/DÉGAGER/GAUCHE». Lorsque les deux teams sont en position, «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/OUVRIR/PORTE», puis «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/MIROIR/PORTE». La zone sécurisée, «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/DROITE» et «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/GAUCHE». Et, enfin, «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/AVANCER» et «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/AVANCER».

- En bas des escaliers

Pour sécuriser la position, «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/DÉGAGER/DROITE» et «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/COUVRIR/GAUCHE». De cette manière, pendant que la première équipe se rend au pied des escaliers, la seconde la couvre en cas de coup dur ! Maintenant, «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/MIROIR» et, quand Carmichael indique que la zone est claire, «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/AVANCER». Quand cette dernière monte les escaliers, faites un pas vers la gauche.

- Dans la zone de stockage

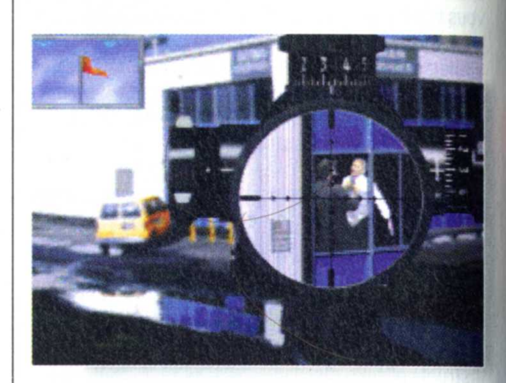
Quand la seconde équipe arrive à votre hauteur, transmettez «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/DÉGAGER/GAUCHE». Quand l'équipe arrive au bout de la pièce transmettez au deux équipes «NE BOUGEZ PAS» puis, «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/DÉGAGER/DROITE» et «ÉQUIPE D'ENTRÉE B/COUVRIR/GAUCHE». Dites ensuite aux deux équipes «AVANCER» puis «NE BOUGEZ PAS». Ordonnez à Carmichael de l'équipe A «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/MIROIR».

- Les suspects ont été repérés

Transmettez «ÉQUIPE D'ENTRÉE A/FALSHBANG» et, quand la grenade explose, faites un franchissement sur le côté droit. Maintenant, gardez votre arme à la main et, quand le troisième suspect apparaîtra en haut de la machine de gauche, butez-le !

- Si vous êtes sniper

Calculez vos différents réglages en utilisant comme repère le drapeau du coin et les conseils de Sanders. Laissez toujours votre viseur au niveau 1. C'est là que toute l'action se déroule ! Quand vous verrez l'otage se faire menacer par un suspect, et que Rooker vous ordonnera de prendre une décision, shooter le suspect. L'enquête passée, retournez à la division Métro pour parler à Sanders. Puis, retournez une seconde fois pour être lavé de tous soupçons !





éditeur :	SIERRA
configuration :	486 DX 33, 8 Mo, CD 2X
sortie :	Janvier 96
texte et voix :	Français
note :	★★☆☆☆



+ *Bonne réalisation. Fidélité et réalisme exceptionnels.*

− *Les doublages sont très mal faits. Les trois lieux d'action et le manque de liberté de mouvement donnent rapidement l'impression de tourner en rond. Une mine de renseignements pour les terroristes.*

• CONCLUSION •

SWAT n'est pas à proprement parler un jeu car on s'y amuse peu. Ce programme est plus proche d'un didacticiel interactif qui vous permet de découvrir de l'intérieur le SWAT comme aucun reportage télé ne pourra jamais vous le montrer. Alors, si le sujet vous tente...

BANG» et, sement sur la main et, haut de la

mme repè- rs. Laissez que toute ge se faire ordonnera L'enquête rler à San- tre lavé de

WAT

ité ls.

rès ux de on- es- nd. ne- s.

nt eu. he us eur ge on-

Cyberia 2 Resurrection

À peine sorti de sa cryoconservation où on l'avait oublié, Zak reprend du service pour sauver le monde. Il faut dire qu'un héros capable de décimer une armée à lui seul, ça ne se laisse pas au congélateur.

En résumé

En 2030, des groupements militaro-industriels imposeront leur loi au monde (on a l'habitude). Le FWA, sous le contrôle du Dr Corbin, est d'ailleurs sur le point de devenir le groupement le plus puissant grâce à une arme bactériologique redoutable (c'est beau, la science, non ?). La plupart des héros étant en congé ou en arrêt maladie, des rebelles vous sortent de votre caisson de cryoconservation afin d'obtenir le remède que contient votre sang pour lutter contre ce fléau. Une seule chose est sûre, il va falloir défendre votre peau car, amis ou ennemis, ils sont nombreux à vouloir faire couler votre sang.
Cyberia 2 est un jeu de tir dans des scènes précalculées à la manière des Rebel Assault ou The Hive. Manchots de la souris et adeptes des méthodes zen, passez votre chemin : le jeu démarre sur les chapeaux de roues et on a vite le sentiment d'être atteint par la maladie de Parkinson à force de cliquer sur le bouton de la souris pour dégommer tout ce qui passe dans le viseur. Il faut dire que les forces du FWA sont nombreuses et déboulent de partout (avions, véhicules blindés, motos, fantassins...). Les concepteurs du jeu se sont quand même rendu compte que ces longues phases de tir aux pigeons pourraient en lasser plus d'un, ils ont donc intégré au jeu une partie aventure, mais celle-ci est trop limitée pour être intéressante. Pour la réalisation technique, en tout cas, il n'y a rien à reprocher : les scènes 3D précalculées sont très bonnes (sans effet de pixelisation ou de lenteur) et mettent immédiatement le joueur dans l'action, d'autant que le jeu est très maniable.
Cyberia 2 est donc un bon jeu de tir en précalculé pas très novateur, qui intéressera les joueurs novices mais laissera les joueurs plus expérimentés sur leur faim.

Le héros qui venait du froid

Le ré

Le jeu com
commanda
donne rend
la visée du

Une fois da
détruire la
porte mais
rien de bie
adverses,
votre route
ter).

À proximit
transport e
tion pas tr
Graham. Pa
magnétiqu











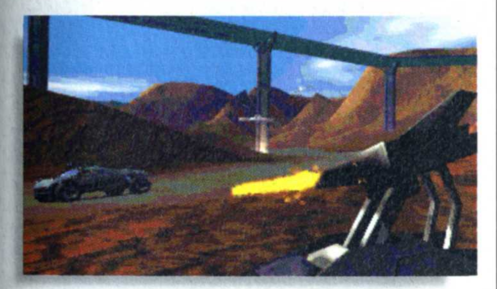
Le réveil

Le jeu commence avec le réveil de Zak, provoqué par le commandant Novelle. Elle lui explique la situation et lui donne rendez-vous dehors. À cet instant, vous contrôlez la visée du pistolet de Zak, tirez sur tout ce qui bouge.

Une fois dans le véhicule de patrouille, vous allez devoir détruire la porte qui vous empêche de sortir, tirez sur la porte mais légèrement sur la droite. Une fois à l'extérieur, rien de bien compliqué, abattez tous les véhicules adverses, surtout ceux qui se mettent en barrage sur votre route (sinon vous allez mourir en allant les percuter).

À proximité de Tirian, vous allez changer de moyen de transport et utiliser un jumper (une sorte d'avion à réaction pas très joli), vous faites aussi la connaissance de Graham. Par la suite, vous allez passer à travers un orage magnétique, tirez, tirez, tirez.











À leur arrivée au centre de commande, le commandant Novelle suit les trois gardes pour inspecter le lieu du crash et Zak, pour sa part, doit trouver et pirater un terminal RV (interface Réalité virtuelle), afin d'obtenir l'emplacement du laboratoire secret du Dr. Corbin. À ce moment-là du jeu, vous contrôlez les mouvements de Zak. D, A puis, une fois devant le mur, tournez à droite et avancez dans le couloir, mais sur l'extrémité droite, vous passez un premier garde. Une fois que vous avez passé la passerelle, allez sur l'extrémité gauche, vous passez un deuxième garde. G, A, D, A, D et entrez dans le monte-charge. Au premier étage, D, A, G, A, allez jusqu'au bout de la pièce et entrez dans le monte-charge.

Pour pouvoir accéder à la pièce du terminal RV, vous allez devoir passer un petit test. Trois séries de chiffres vont apparaître en rouge sur l'écran, mais dans un ordre bien défini. Dans chaque série, vous devrez appuyer sur les mêmes touches numérotées puis sur ENTER. Si vous n'avez pas retenu l'ordre de la série, ou si elle ne vous plaît pas, appuyez sur ENTER, une nouvelle série apparaîtra. Une fois relié au terminal, tirez sur tous les hexagones bleus qui bloquent l'entrée, puis sur tous les hexagones rouges, jusqu'à ce vous atteigniez le lieu où les données sont stockées.

Internet façon FWA

Vous vous retrouvez dans une sorte de "tube sans fin" où se trouvent divers fichiers. Choisissez le fichier "SYSTEME D'ARMEMENT", puis le fichier "ARME DÉFENSIVE", vous l'examinez entièrement, Graham récupère les données. Dans le "tube", choisissez "RETOUR" puis le fichier "INSTALLATION" et le fichier "CENTRE DE RECHERCHES". Choisissez le fichier "INVENTAIRE", vous l'examinez entièrement, Graham récupère les données et vous dit : "Il n'y a rien d'autre, ne traînez pas". Pour sortir du terminal, choisissez trois fois "RETOUR". Attention, à votre déconnexion un garde vous tire dessus, tuez-le puis entrez dans le monte-charge. À ce stade du jeu, vous serez automatiquement guidé vers la sortie, vous aurez juste à tirer sur les gardes.

Une fois dehors, le commandant Novelle vous récupère avec le jet de combat. Vous tournez autour du centre de commandement, pendant que Graham cherche le code pour désactiver les sondes flottantes (un champ de forces qui vous empêche de sortir ou d'entrer), profitez-en pour tirer sur tout ce qui bouge (sur les fenêtres aussi, ça défoule). Graham trouve le code des sondes et les désactive, vous pouvez enfin quitter les lieux. Le centre de commandement explose pendant que vous vous éloignez. Quelques secondes plus tard, vous êtes attaqué par les patrouilles qui gravitent autour du centre de commandement, tirez sur tout ce qui vole. Graham vous communique l'emplacement du laboratoire secret du Dr Corbin.

Un vrai cauchemar...

Pendant le trajet, Zak s'endort et fait un cauchemar, vous prenez le contrôle du viseur ; pour changer, tirez sur tout ce qui bouge. Après le réveil de Zak, vous arrivez en vue d'un convoi qui se dirige vers le laboratoire secret, le commandant Novelle dépose Zak sur l'un des véhicules et s'en va. Vous prenez le contrôle de Zak, ne faites rien jusqu'à ce que vous soyez derrière des caisses et qu'une grue s'approche de vous. Attendez de voir les deux travailleurs marcher à gauche des caisses pour aller à droite.

Une fois que les travailleurs sont passés, tournez à D, A, D, A, A, vous vous cachez derrière les caisses, un travailleur passe. Attendez quelques secondes, puis sortez de derrière les caisses en allant à D, A, D, A, D, A, vous vous cachez derrière les caisses. Après que les travailleurs soient passés deux fois, vous vous retrouvez devant la porte. Avancez pour accéder au système d'ouverture de la porte, tapez le code (3-1-0-8) puis validez en appuyant sur la touche en bas à droite. Avancez deux fois pour accéder au système d'ouverture du monte-charge.

Conseils de lecture

- Pour éviter les répétitions, je vous donne juste la première lettre des directions à prendre : D pour droite, G pour gauche, A pour avancer.
- Dans les terminaux RV, j'indiquerai les noms des fichiers à examiner, mais vous pouvez très bien les examiner tous pour apprendre plus de détails sur le FWA.

L'énigme du triangle

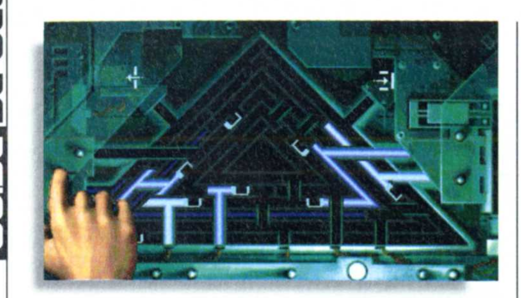
Le but de cette énigme est de déplacer les petites portes pour que le liquide remplisse le labyrinthe et s'échappe seulement par le passage en haut à gauche, ce qui déverrouillera la porte du monte-charge. Pour résoudre cette énigme, commencez avec les boutons en haut à droite et numérotez-les de 1 à 10 dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, vous devez appuyer sur les boutons dans l'ordre suivant : 1-2-6-7-8-9-10-5. Dans le bureau du Dr Corbin, tournez à G, A, A, vous observez les verres à pied. Sur la droite, trois des verres ne sont pas rangés comme les autres, un jaune, un vert et un bleu. Tournez à D, D, A, A, G, A, vous vous installez sur le siège, faites-le pivoter sur la droite et penchez-vous vers le bureau. Vous actionnez le mécanisme du bureau, appuyez sur les touches dans l'ordre suivant : jaune, vert, bleu. Vous vous connectez au terminal mais le système vous refuse l'accès : "identification vocale incorrecte". Vous devez trouver un enregistrement de la voix du Dr Corbin pour

▸▸▸

Cheat codes

Pour être invulnérable, lancez le jeu depuis le CD-Rom en exécutant le fichier GAME.EXE -u. Attention tout de même, certains obstacles vous tuent quand même.











pouvoir accéder aux fichiers. Faites pivoter le siège sur la gauche puis A, D, A, G, A, vous redescendez. Une fois en bas, tournez à D, A, D, A, G, A, vous examinez la personne qui pataugе dans la flaque verte.

Le Dr Richards, enfin, son corps...

Sur le cadavre, vous récupérez une télécommande, tournez à G, G, A, D, A, A, vous entrez dans le labo 1. Avancez vers l'écran, vous utilisez la télécommande et réparez la fuite. Une fois que c'est fait, vous vous retrouvez devant la porte, A, A, G. Avancez et sautez (la touche CTRL, elle ne vous sert qu'ici) au-dessus de la flaque verte et du Dr Richards puis A, G, A, vous entrez dans le labo 2. Une fois à l'intérieur, avancez vers le bureau pour vous connecter au terminal. Dans le terminal, choisissez le fichier "Communication" puis le fichier "Confidentiel" et visionnez les fichiers "fichier non certifié en rouge", Graham enregistre le voix du Dr Corbin. Choisissez le fichier "Personnel en violet", vous récupérez le code d'accès du labo 4 (2457). Une fois les deux fichiers visionnés, choisissez trois fois "RETOUR" pour sortir du terminal. Avancez pour sortir du labo 2 puis allez en face vers le labo 4 et avancez pour accéder au système d'ouverture de la porte, tapez le code 2457, vous récupérez une empreinte digitale. Tournez à D, D, A, G, A, une fois la flaque verte devant vous, avancez et sautez juste au moment où vous reprenez le contrôle de Zak. Tournez à D, A, G, A, G, A, vous accédez au système d'ouverture du monte-charge. Suivez la même procédure que la première fois (numérotez de 1 à 10 en partant de la droite et appuyez sur les boutons : 1-2-6-7-8-9-10-5).

Une fois dans le bureau du Dr Corbin, tournez à D, A, G, A, vous vous installez dans le siège, faites-le pivoter à gauche pour éviter le garde qui fait sa ronde. Une fois qu'il est passé, pivotez deux fois à gauche et penchez-vous vers le bureau pour en actionner le mécanisme. Sur la console, appuyez dans l'ordre sur les trois couleurs, jaune, vert, bleu, Graham passe l'enregistrement de la voix du Dr Corbin. Une fois dans le terminal, choisissez le fichier "Rapport", le fichier "Mine de recherche", le fichier "Sécurité" et le fichier "Codes d'accès". Dans le fichier vous trouvez une liste d'empreintes digitales, Graham vous montre celle du labo 4, vous devez trouver le code qui correspond à cette empreinte. Si vous avez une bonne vue, vous avez dû trouver le code 6307. Choisissez quatre fois "RETOUR" pour sortir du terminal. Faites pivoter le siège sur la gauche puis avancez, une fois debout, tournez à D, A, G, A, vous redescendez. Une fois en bas, tournez à D, A, D, A, G. Avancez et sautez au-dessus de la flaque verte puis A, D, A. Devant la porte, avancez pour accéder au système d'ouverture et tapez le code 6307.

Une fois à l'intérieur, tournez à gauche puis avancez vers la machine pour faire une prise de sang. Vous tombez dans les pommes et vous faites un cauchemar (encore un !). Durant le cauchemar, vous contrôlez le viseur et devez tirer sur tout ce qui bouge. Attention la jauge du niveau de vie n'est plus présente, évitez de vous faire tirer dessus. Graham vous réveille difficilement, puis vous vous remettez au travail. Sur le terminal, tirez seulement sur les formes blanches et rouges le plus vite possible, au bout d'un certain temps vous devez avoir sur le compteur au centre du viseur plus de 40, autrement recommencez. Une fois que vous avez récupéré l'antidote, Graham vous indique l'endroit où se trouve le commandant Novelle pour lui remettre l'antidote. Tournez à D, A, A, D, A. Dans la salle des générateurs, tournez à D, A, A, appuyez sur le bouton "OFF", vous coupez la lumière. Pour reculer, appuyez sur la touche "Echap".

Tournez à droite et mettez-vous bien au centre, si vous touchez les générateurs, c'est la mort assurée. Avancez jusqu'au laser, ici vous allez devoir slalomer entre les lasers en une seule fois ; pour éviter au maximum les lasers, passez à l'extrémité droite ou à l'extrémité gauche, ce n'est pas évident, faites attention. Si vous touchez le générateur ou un des laser, vous allez devoir refaire l'antidote. C'est quand vous voulez pour avancer. Une fois que vous avez passé les lasers, tournez à G, A, A, A.

Vous aidez le commandant Novelle à sortir de sa capsule ; une fois sortie, elle vous demande de retourner dans le bureau du Dr Corbin pour actionner l'autodestruction. Attention, une fois que vous aurez repris le contrôle de Zak, les hommes du Dr Corbin vous tomberont dessus, devinez la suite... Vous arrivez dans le bureau du Dr Corbin, tournez à D, A, G, A, vous vous installez sur le siège. Faites pivoter le siège à droite et penchez-vous vers le bureau pour en actionner le mécanisme. Une fois devant la console, appuyez dans l'ordre sur les trois couleurs, jaune, vert, bleu. Dans le terminal, choisissez le fichier "Rapport", le fichier "Mine de recherche", le fichier "Sécurité" et le fichier "Autodestruction". Dans ce dernier, tirez sur toutes les petites plaques qui gravitent autour de la sphère, cela vous permet de gagner treize minutes avant la destruction du laboratoire. Choisissez quatre fois "RETOUR" pour sortir du terminal. Penchez-vous de nouveau sur le bureau et appuyez sur une touche au hasard. Une trappe s'ouvre sous votre siège et vous fait tomber dans un conduit qui vous mène dans les égouts.

Dans les égouts

Une fois en bas, vous prenez le contrôle de Zak. Faites attention aux nanites (les créatures vertes qui volent) et à bien rester au centre des couloirs pour éviter les électrodes sur les murs (les petites boîtes avec une croix jaune). A, D, A, G, A, D, A, tirez sur la petite boîte blanche en face. Si vous ne la voyez pas, baissez-vous et visez (la flèche du bas). Faites demi-tour puis A, D, A, G, A, A, A, dans la grande pièce, vous avez deux boîtes blanches, tirez sur celle de droite. Faites demi-tour puis A, A, A, A, D, A, vous aboutissez dans la salle des conduits, tournez à gauche et avancez pour accéder au système de déverrouillage de la passerelle.

L'énigme de l'Octogone

Le but de cette énigme est toujours le même, mais cette fois-ci, le liquide doit s'échapper par le haut à droite. Commencez avec le bouton le plus en haut à droite et numérotez-les de 1 à 6 dans le sens des aiguilles d'une montre. Appuyez sur les boutons dans l'ordre suivant : 5-3-6-2. Une fois que la passerelle s'est étendue, les gardes du Dr Corbin vous attaquent, tirez et tirez encore. Une fois sur le monte-charge du quai de chargement, le Dr Corbin apparaîtra avec un pistolet, attendez jusqu'à ce que le commandant Novelle se montre et tirez dans le mur. Cela distraira l'attention du Dr Corbin assez longtemps pour que vous puissiez avancer et le pousser hors du monte-charge.

Une fois dans le jumper, tirez sur tout ce qui bouge, c'est la dernière séquence de tir du jeu, profitez-en. ■



éditeur : **VIRGIN**

configuration : **486 DX 50, 8 Mo, CD 2X**

sortie : **Juin 96**

texte et voix : **Français**

note : ★★☆☆☆

\+ *La simplicité des commandes rend le jeu accessible à tous. Les scènes 3D, nombreuses, sont bonnes.*

\- *Les séquences de tir sont bien faites mais un peu lassantes car trop nombreuses et répétitives. La liberté de mouvement de Zak est limitée par les animations pré-calculées. Les niveaux de difficulté sont mal dosés.*

- conclusion -

La partie aventure de Cyberia 2 est très moyenne, pour ne pas dire nulle. Dans 90% du jeu, le joueur tire des cibles en mouvement sur des scènes cinématiques. Dans le genre c'est assez bien fait, mais très répétitif. Un meilleur dosage de la partie aventure aurait pu faire un très bon jeu.

Quake

Vous en avez tous entendu parler. Vous avez vu les affiches 4 metres sur 3 dans la rue, vous avez entendu les pubs à la télé ; des journaux non spécialisés dans les jeux vidéo en ont parlé. Meme Télérama. C'était obligatoire : PC Soluces se devait de faire la solution.

Sang et gigots à tous les étages

EN RÉSUMÉ

Passons sur le scénario de ce jeu qui n'est pas sans rappeler la carrière des Stallone et autres Van Damme. Non, pas le pain d'épice, l'"acteur". Je résume quand même : vous êtes seul contre tous, vous devez tous les buter. Ça vous va comme résumé ? De toute façon, je ne vois pas quoi rajouter.

Quand la version définitive de Quake nous est parvenue, nous avons cru au miracle. On avait rarement vu un truc aussi puissant, techniquement parlant ; maintenant que nous avons réalisé la solution, on est un peu déçus. C'est pas très intéressant en fait. C'est une sorte de super-Doom, point à la ligne. Aucun scénario entre les différents épisodes, entre les différents chapitres. On récupère des runes à la fin de chaque monde, cela permet d'ouvrir un escalier dans la salle qui donne accès aux différents mondes. Cet escalier vous conduit au Boss de fin. Les boss, parlons-en ! Il n'y en a même pas à chaque fin de monde. En tout et pour tout, deux super-monstres dans le jeu. Si on le compare à Duke Nukem, il fait office de parent pauvre. Duke Nukem 3D lui, c'est une histoire, de l'humour, des séquences à la fin de chaque monde. Mais ce n'est pas de la vraie 3D. Eeeh non ! Quake est le premier jeu du genre où vous vous déplacez véritablement dans un univers contenant une épaisseur. Malheureusement, cet univers est décevant. On se retrouve dans une base futuriste dans un niveau. Le suivant vous place comme souvent dans un château moyenâgeux sans que l'on sache vraiment pourquoi.

Chapitre 1 :
Dimension of the Doomed

Niveau 1 : The Slipgate Complex
Code : MAP E1M1

LE CHEMINEMENT

Avancez dans le couloir (secret 1), empruntez la porte de gauche puis prenez l'ascenseur. Passez le pont (secret 2), ouvrez la porte blindée (secret 3). Si vous n'êtes pas repéré par le ou les gardes (tout dépend du mode de difficulté), tirez dans le bidon atomique plusieurs fois, ça fera un joli nettoyage. Dirigez-vous alors vers la gauche, avancez jusqu'au mur. Montez sur la plate-forme. Longez la passerelle et, une fois arrivé dans la pièce, prenez l'arme. La lumière s'éteindra alors et vous serez attaqué. Revenez à la plate-forme et continuez votre périple. Actionnez le bouton rouge sur la droite pour mettre en place un pont (secret 4). Avancez, c'est tout droit. Enfin... je veux dire qu'il n'y a qu'un seul chemin. Mais il va falloir tourner dans cette espèce d'escalier en colimaçon (secrets 5 et 6). À chaque fois que vous verrez un bouton rouge, actionnez-le. Vous devez faire cette opération 3 fois. Puis continuez votre chemin jusqu'à la sortie du niveau.

LES SECRETS : six



1



Lorsque vous démarrez, sautez dans le renfoncement de droite et tirez dans le mur de droite, qui révèle un passage secret. Et d'un ! Le premier du jeu, ça se fête...

2



Au lieu de passer sur le pont, sautez dans l'eau et suivez le cours de la rivière. Vous trouverez une plate-forme sur laquelle il faut monter. Pour sortir de cet endroit, replongez et continuez à vous mouiller dans le courant de la rivière. Vous trouverez un ascenseur qui vous mènera dans la pièce du point de départ.

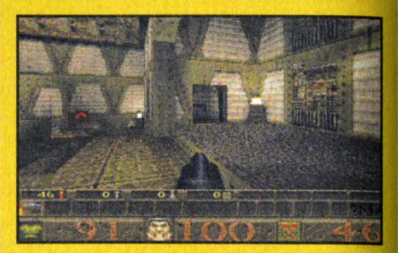
3



Dans la pièce du bidon atomique, dirigez-vous vers la droite. Collez-vous au mur du fond, en face de la colonne et tirez sur le moniteur sur lequel tourne une terre. Reculez et allez vers la droite, en longeant le bord. Vous vous retrouverez encore en face d'un moniteur. Si vous lui tirez dessus, un passage s'ouvrira avec un «Quad Damage». Prenez-le et allez buter un maximum d'ennemis pour en profiter.

4





Tirer sur ce bouton provoquera l'ouverture d'un passage à votre gauche. Vous pourrez y découvrir une arme.

5

Sautez successivement sur ces différents endroits dans l'ordre indiqué pour accéder au centre de la tour et trouver un passage secret. C'est assez difficile à réaliser.

6

Descendez tout en bas de l'escalier, prenez le «Biosuit» et plongez dans l'eau. Vous ne tarderez pas à trouver un passage qui descend. Allez au fond et, une fois que vous aurez localisé une sortie dans le plafond, empruntez-la. Pour gagner du temps et ne pas revenir par cette flotte, assez sale au demeurant, prenez la «Slipgate».

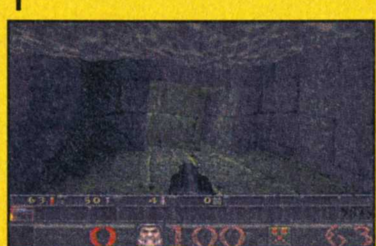
Niveau 2 : Castle of the Damned
Code : MAP E1M2

LE CHEMINEMENT

Descendez les escaliers, passez le pont (secret 1), montez par les escaliers et tournez vers la gauche. Vous vous retrouvez en face d'un pont très large avec un symbole rouge sur le mur d'en face. Avancez jusqu'au mur et allez à gauche. Empruntez la passerelle. Vous trouverez bientôt un «Double Barelled Shotgun» (secret 2). Avancez ensuite le plus rapidement possible car des lanceurs de clous sont sur votre route. Et quelques ennemis aussi, mais je vous fais confiance pour débroussailler la route de ces gêneurs. Vous arriverez bientôt devant une belle armure jaune. Pour l'obtenir, c'est assez simple : faites le tour de la pièce en faisant attention de ne pas tomber dans l'eau et tirez sur le bouton, à gauche des escaliers. D'autres escaliers vont se créer et vous n'aurez plus qu'à les enjamber pour récupérer la fameuse armure. Continuez votre chemin en empruntant les escaliers à droite du bouton que vous avez éclaté. À votre arrivée en haut, un mur va s'ouvrir ; tuez les monstres et allez appuyer sur le bouton qu'ils étaient censés protéger. Si vous continuez votre chemin, vous aurez désormais accès à la clé bleue (Silver Key). La porte qui était fermée, derrière vous, est désormais ouverte (à moins que vous n'ayez tapé dans la console IMPULSE 9, vous n'auriez pas pu prendre la clé et la porte ne se serait pas ouverte. Eh oui ! On vérifie tout ici !). Entrez-y précipitamment pour mettre la zone parmi les ennemis (secret 3, que je vous conseille fortement). Descendez les escaliers, tuez les gardes. Vous possédez la clé d'argent, vous pouvez ouvrir la porte maintenant. Entrez vite et allez marcher sur la dalle orange au centre de la pièce. Une saloperie vous assaillera bientôt mais si vous avez fait un détour par le secret 3, ça ne devrait pas poser de problème. Vous pouvez passer par les portes de téléportation pour faire le plein d'énergie puis pénétrer dans la tour centrale pour vous retrouver face à l'arche de sortie.

LES SECRETS : trois

1



Au lieu de passer tout de suite le pont, sautez dans le bassin de droite et tirez sur le mur vert. Engouffrez-vous dans le passage ; une fois à l'air libre, prenez tous les objets. Empruntez encore un passage sous l'eau, celui qui va vers votre gauche cette fois-ci. Sous l'eau, passez l'arche et continuez tout droit, jusqu'au mur. À votre gauche, une plate-forme. Montez dessus. Pour revenir à votre point de départ et vous y retrouver dans le texte de cheminement, tournez deux fois de suite à droite et avancez : il n'y a qu'une seule route.

3



Dans cette pièce, allez vers les fenêtres et tournez-vous. Vous remarquerez sans aucun doute une pierre qui a l'air mal fixée dans une des colonnes. Appuyez dessus en vous approchant. Sur votre droite, un mur a coulissé, dévoilant un Quad dont vous ferez une utilisation optimale si vous courez jusqu'à la fin du niveau.

2



À l'endroit où vous trouvez l'arme ; sautez dans la flotte et remontez à la surface. Faites dos au pilier et laissez-vous couler. En face de vous, une arche : passez dessous, tournez à droite puis avancez. Vous reviendrez à la surface. Vous tournerez à gauche, à droite, à droite encore. Au moment où vous arriverez dans cette grande salle, tournez à gauche et montez la petite pente. Allez-y puis passez par la porte de téléportation. Vous vous retrouverez sur le second pont en effectuant un magnifique saut de la corniche où vous vous trouvez non sans avoir pris de l'élan et couru comme un dératé.

Niveau 3 : The Necropolis
Code : MAP E1M3

LE CHEMINEMENT

Commencez par vous diriger vers la gauche ; ramassez l'arme que vous devrez utiliser aussitôt sur la cohorte de zombies. Si vous connaissez déjà un peu Quake, vous savez certainement que les zombies ne sont véritablement tués qu'avec une explosion. Gardez bien au chaud tous vos missiles car ils seront très précieux dans ce niveau. Et dès que vous voyez un zombie, utilisez-les. Continuez dans le passage. Après les formalités d'usage, vous vous apercevrez que vous pouvez soit ouvrir la porte de gauche, soit descendre les escaliers, à droite (secret 1). Allez vers la gauche, ouvrez la porte et après avoir pris le «Nailgun», tirez dans le bouton qui se trouve devant vous. Avancez dans le couloir puis passez sur les deux ponts successifs dans la grande salle. Une porte qui s'ouvre grâce à une clé en or se dresse devant vous. La clé n'est pas loin. Il suffit de sauter du pont, elle est au centre du lac. En la prenant, de nombreux zombies arriveront (secret 2). Pour revenir sur vos pas, sachez qu'il existe une porte de sortie à droite de la seule torche de la salle. Avancez dans le couloir jusqu'à l'ascenseur/plate-forme. Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous reveniez au point de départ. Repartez par la porte de gauche et allez jusqu'à la porte à clé d'or, entrez, avancez et, avant d'arriver en bas des escaliers, arrêtez-vous. Il s'agit d'avancer derrière les escaliers jusqu'à ce que la lumière s'allume et de revenir sur vos pas assez rapidement avant de ne se prendre un gros caillou dans la tête. Au bout du couloir, laissez-vous tomber dans l'eau. Avancez, tournez à gauche, à gauche encore puis prenez la première à droite et avancez. Vous vous retrouverez dans une grande salle. Vous pouvez faire le ménage ici en tuant le monstre sur la corniche, en montant les petits escaliers du mur puis en appuyant sur le bouton. Mais cela n'est pas obligatoire. En entrant dans la salle suivante, faites attention, au-dessus de vous se trouvent deux vilains affreux. Quelques coups de fusil devraient les neutraliser. Leur mort entraînera l'ouverture de l'espèce de grille qui se trouve à la droite de l'entrée de la pièce. Vous y trouverez une armure (secret 3). Il vous suffit ensuite de continuer votre chemin jusqu'à la pièce circulaire. En appuyant sur le bouton, le plafond descendra - mais ne vous écrasera pas. Le sol sur lequel vous vous trouvez est en fait un ascenseur. Il vous conduira à la salle finale où vous attend une ou plusieurs créatures bien balaises. J'espère qu'il vous reste des missiles.

LES SECRETS : trois

1



Commencez par descendre les escaliers puis allez jusqu'au pont. Tombez d'un côté ou de l'autre du pont. Un comité d'accueil composé de zombies vous attend. Vous trouverez aussi une boîte de clous («Nails»). Le mur qui se trouve derrière cette boîte se dérobera si vous tirez dessus. Dévoilant bien entendu un passage secret. Prenez-y ce qui s'y trouve. Vous pouvez maintenant remonter grâce à une plate-forme qui se trouve dans le coin. Vous revenez ainsi à votre point de départ ; les grilles s'ouvrent lorsque vous prenez l'armure.

2



Placez-vous sur le monticule où se trouvait la clé que vous venez de prendre. Levez la tête et trouvez les deux ponts. Celui de gauche, le premier sur lequel vous êtes passé précédemment, est celui sous lequel il faut passer. Au fond, le mur est un peu plus sombre ; placez-vous devant et laissez-vous couler. Au fond de l'eau, vous distinguez une sortie. Avancez et remontez à la surface pour trouver un «Ring of Shadows».

3



Derrière l'armure qui se trouvait là, vous voyez un mur, comme un peu partout dans Quake. Celui-ci pivote si on tire dessus, révélant une porte de téléportation. Prenez de l'élan, sautez à l'intérieur et vous aurez accès aux deux plates-formes suspendues de tout à l'heure.

Niveau 4 : The Grisly Grotto
Code : MAP E1M4

LE CHEMINEMENT

Commencez par ouvrir la porte en vous en approchant. Vous vous retrouvez en haut des escaliers (secret 1). Descendez-les. Arrivé en bas, passez par la porte, longez le couloir et faites un nettoyage efficace chez les ennemis à partir de la berge. Dès que vous aurez le «Biosuit», plongez (secret 2). Observez ce magnifique monde aquatique digne des plus belles séquences du commandant Cousteau. Au centre de la «pièce», sous le pont, vous pouvez distinguer une sorte de château, aux multiples ouvertures. Entrez par l'une d'elles et, une fois à l'intérieur, remontez à la surface. Eh oui, ça défie les lois les plus élémentaires, celle des vases communicants, par exemple, mais bon... Vous êtes dans une sorte de long couloir avec de nombreux monstres. Parcourez-le pour vous repérer. À un bout, vous trouverez une piscine (un des accès au lac) ; tout près un «Nailgun». Prenez-le. À l'autre bout, une plate-forme. Prenez-la. Bon, d'accord, ce n'est pas un couloir rectiligne, ça tourne un peu mais si vous marchez sur les dalles, vous arriverez en face de cette plate-forme/ascenseur. Montez dessus. Le comité d'accueil est bien entendu au rendez-vous. Formalités que sont ces êtres... Vous êtes sur une passerelle en forme de «T». Allez d'abord du côté gauche et appuyez sur le bouton ; la porte s'ouvre du côté droit ; profitez-en pour y aller. Avancez dans le couloir jusqu'à la porte. Vous vous retrouvez alors devant une porte qui s'ouvrira à votre approche. Miracle ! Osannah ! Vous vous retrouvez sur le pont sous lequel se trouve la clé en argent. Allez la cueillir comme une fleur, non sans avoir buté tous ces monstres qui n'attendaient que votre arrivée pour trouver une signification à leur vie pourrie. À partir du pont, faites le grand saut et dirigez-vous exactement vers le mur d'en face. En principe, vous vous retrouvez dans une nouvelle salle et la porte qui nécessite une clé d'argent en face de vous. Ouvrez-la. À votre droite, une dalle, marchez dessus. Avancez dans le couloir en prenant ce qui se trouve sur le chemin. Vous arrivez dans une nouvelle salle. Sur les côtés de la salle, des monstres : éliminez-les à distance. Passez entre les deux torches et montez sur l'ascenseur. Là, de deux choses l'une. Voulez-vous découvrir un niveau caché ? Si oui, lisez A. Sinon, lisez B.

A - Passez sur les 5 dalles pour créer des ouvertures dans le mur. Empruntez-en une. Vous vous retrouvez sur la corniche où il vous faut pousser un bouton. Laissez-vous tomber de la corniche et remontez sur l'ascenseur. Vous êtes revenu dans la salle des cinq dalles. Entrez dans l'autre ouverture et effectuez la même opération que précédemment, c'est-à-dire appuyer sur le bouton. Un message vous indique qu'une cave s'est ouverte. Mais où se trouve-t-elle ? Revenez au lac intérieur. Vous vous trouvez en face du pont. Allez vers la droite. Là, si vous vous laissez couler, vous voyez une grande ouverture (secret 3). Allez-y. Vous vous trouvez dans une grotte avec une porte de téléportation ronde. Sautez dedans, vous vous retrouvez au niveau E1M8, Ziggurat Vertigo.

B - Après une négociation assez ferme avec le syndicat des monstres, prenez les escaliers au fond de la pièce à gauche pour sortir de la pièce. Ouvrez la porte, passez le pont, prenez d'autres escaliers ; vous vous trouvez en face de la porte de sortie pour le prochain niveau : E1M5, Gloom Keep.

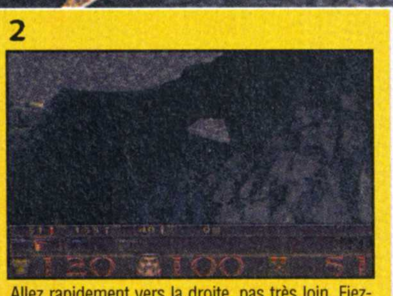
LES SECRETS : trois

1



Tirez sur les deux boutons rouges ; une plate-forme descendra, accompagnée d'une sympathique armure.

2



Allez rapidement vers la droite, pas très loin. Fiez-vous à la photo car l'ouverture de la caverne n'est pas très visible. Entrez à l'intérieur de celle-ci et récupérez le matos. Sortez.

3



Ben, si vous avez suivi toutes les instructions, vous y êtes... On accède à niveau secret par... un passage secret ! Allez ! En route pour un niveau étrange...

CONSEILS DE LECTURE

Dans un jeu comme Quake, il faut d'une part trouver la sortie, mais aussi, d'autre part dénicher les passages secrets. Et c'est dans cette optique que nous avons réalisé le dossier. Mais un niveau de Quake, pour s'y retrouver, c'est la croix et la bannière : pas de cartes ! Pour chaque niveau, nous avons procédé en deux étapes : un parcours express, pour trouver la sortie. Entièrement textuel. D'un autre côté, nous avons décrit les passages secrets un par un, avec une ou deux photos à l'appui. Mais, vu qu'il n'est pas toujours facile de retrouver l'endroit exact d'un passage secret dans la grandeur des niveaux, nous les avons reliés au texte courant, celui du cheminement. Ainsi, si vous voyez dans le texte : «(secret 1)», cela signifie que le passage secret est dans le coin. Grâce à cette méthode, vous pourrez TOUT voir de Quake...

Niveau 5 : Gloom Keep
Code : MAP E1M5

LE CHEMINEMENT

Ramassez tous les objets qui se trouvent dans le secteur (secret 1). Avancez jusqu'à l'entrée du château et empruntez le chemin de droite. Passez la porte et continuez jusqu'à l'escalier (secret 2). Revenez à l'entrée du château et pénétrez dans le couloir central.

Attention à ne pas marcher dans les cercles de lumière car vous recevriez des clous en pleine tête. Avancez, vous arrivez dans une grande pièce ; le chemin forme un «Y». Allez à gauche, évitez aussi le cercle de lumière au sol. Avancez ; vous vous retrouvez dans une salle dont le sol fait penser à un échiquier. Il faut la passer rapidement car lorsque vous y êtes, des clous sont projetés de la colonne centrale. Une fois celle-ci passée, vous vous retrouvez sur une passerelle avec des énormes poutres qui surgissent des murs et essaient de vous plonger dans le vide. Evitez-les. À un virage, vous devrez marcher sur une dalle. Une fois cette épreuve passée, prenez les escaliers. Là-haut, marchez sur la dalle et prenez la clé en argent. Sautez dans le trou. Revenez à la pièce en «Y», juste derrière vous et allez à droite cette fois-ci. Montez les escaliers. Vous vous retrouvez dans une salle où vous pouvez prendre un «Super Nailgun» (secret 3). Continuez votre petit bonhomme de chemin en montant les escaliers. Dispersez-moi cette manifestation de chevaliers une fois que vous serez arrivé en haut. Un portail de téléportation se trouve en haut (secret 4). Utilisez cette porte en passant par devant. Prenez la clé. La pièce descendra alors, vous mettant en présence de l'un de ces monstres hideux qui peuplent l'univers de Quake. En longeant le mur, vous devriez trouver la sortie qui vous mènera à un endroit que vous connaissez déjà. Ne prenez pas les escaliers, avancez jusqu'au mur, tournez à gauche et pénétrez dans la pièce à la porte fermée. Il suffit d'une clé d'argent pour l'ouvrir. Mazette, vous l'avez déjà ! Qu'elle est bien faite, cette solution ! Vous pouvez donc ouvrir la porte. Allez appuyer sur le bouton du mur du fond. Un ascenseur sera accessible, juste derrière vous. Prenez-le. Vous vous retrouvez en face d'une porte à clé d'or. Vous l'avez aussi ! Laissez-vous tomber dans le gouffre (secret 5).

Empruntez le portail de téléportation.

LES SECRETS : cinq

1



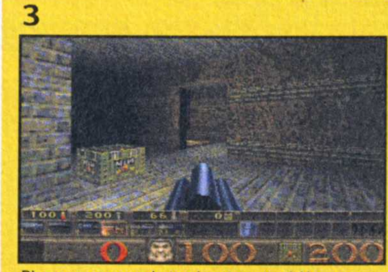
Plongez à droite, dans l'eau. Vous coulez et si vous avancez un petit peu le long du mur, vous trouverez une caverne. Entrez-y, remontez à la surface et vous voilà dans le premier passage secret. Sortez. Vous êtes dans les douves. Contournez le château par la droite, vous tomberez bientôt sur un escalier. Empruntez-le. Revenez au point de départ.

2



Après avoir tué tous les monstres, vous êtes tranquille pour faire ce que vous avez à faire. Montez sur la rampe, tout en haut, dos au mur. Tournez-vous de 90° vers la gauche et sautez en courant sur la rampe d'en face, oui, celle-là même qui longe le mur. Marchez doucement sur cette nouvelle rampe et avancez vers le promontoire qui contient une armure. Ici, vous avez déjà tué un garde. Prenez votre élan, courez et sautez à cet endroit. Une fois cela fait, revenez à l'entrée du château et avancez dans le couloir principal.

3



Placez-vous sous la torche et sautez ! Un passage vient de s'ouvrir derrière la colonne. Prenez l'armure et revenez dans la pièce.

4



Entrez dans le portail, non pas en entrant directement mais en le contournant, par derrière. Si vous y pénétrez de cette façon, vous vous retrouverez sur le chemin de garde du château, presque à votre point de départ. Une fois que vous aurez pris ce qu'il y avait d'intéressant, un Quad notamment, revenez dans la pièce du portail, oui, il faut tout retraverser : chemin en Y, par la droite, les escaliers...).

5



Faites face au portail de téléportation et retournez-vous à 180°. Il ne vous semble pas étrange le mur central ? Tirez dessus et entrez dans ce dernier passage secret. Après, vous pouvez vous casser. Yo !



Niveau 6 : The Door of Chthon
Code : MAP E1M6

LE CHEMINEMENT

Commencez par vous laisser tomber de la plate-forme. Placez-vous face à la porte qui s'ouvre grâce à une clé en or. Tournez-vous à 90° vers la gauche et allez dans la pièce qui vous fait face. Prenez l'arme (secret 1). Appuyez sur le bouton Quad qui se trouve dans le couloir parallèle à celui où vous vous trouvez. Une porte s'ouvre, au fond. Allez chercher l'armure et appuyez sur le bouton Quad juste derrière celle-ci. Un trou apparaîtra dans le sol. Allez-y. Après avoir dessoudé bon nombre d'ennemis, empruntez les escaliers sur lesquels vous êtes tombé, vers le bas. Avant d'entrer dans le prochain couloir, je dois vous dire quelque chose : la plaque hérissée de pointes acérées à votre gauche va bouger et l'ouverture dans laquelle vous vous trouvez va se refermer une fois que vous aurez un peu avancé dans le couloir. Bon, allez-y, je vous dis comment faire juste après : il suffit en fait d'avancer au fond du couloir pour ouvrir un mur, d'où surgira un monstre. Lorsque vous l'aurez tué, une passage qui contient un ascenseur s'ouvrira. Prenez-le, faites le tour de la corniche en ramassant tous les objets dont la rune en argent (secret 2). Utilisez le portail de téléportation. En face de la porte qui s'ouvre avec la rune jaune, il existe un passage, entre les deux torches. Allez-y prudemment car vous pourriez tomber dans un gouffre où des clous sont projetés du mur. Si tel était le cas, descendez tout au fond et empruntez le portail de téléportation. Vous vous retrouverez au point de départ. Bon ! Admettons que vous passiez... Vous vous retrouverez dans une grande salle, dans laquelle il faudra presser le bouton Quad pour libérer le comité d'accueil. À vos missiles (secret 3 - secret 4) ! Dirigez-vous vers la porte aux deux symboles rouges et allez marcher sur le bouton «Quad». Revenez dans la salle de départ et allez chercher tranquillement la rune d'or. Des monstres arrivent ; chargez-vous d'eux. Ouvrez ensuite la porte de la rune d'or, kill them all et appuyez sur le bouton «Quad» mural. Entrez dans la nouvelle pièce et marchez sur le Quad. Vous êtes attendu ! Foncez vers l'armure et utilisez vos armes les plus fortes pour vous débarrasser de la bestiole. Plongez ensuite dans le puits de téléportation...

LES SECRETS : quatre

1



Levez la tête. Si vous n'êtes pas complètement aveugle, vous devez distinguer le symbole de «Q» de Quake en rouge. Tirez dedans. À votre droite, un mur se dérobe. Entrez dans le passage. Vous vous retrouvez sur des conduits de ventilation. Tournez à 45° vers la gauche et avancez. Vous vous retrouvez sur un rebord d'un mur. Prenez le Quad et descendez.

2



C'est reparti pour un tour. Pour trouver le deuxième secret, commencez par utiliser la porte de téléportation, vous vous retrouvez au début. Tournez à droite, prenez la première à gauche pour aller plus vite, tombez dans le trou, descendez les escaliers mais, avant de vous engager dans le dernier couloir, vérifiez que la plaque qui se déplace tout le long du couloir soit bien à votre droite. Tournez à gauche et prenez la porte de téléportation qui était, vous en conviendrez, bien cachée. Prenez l'arme et les munitions et sautez de cette corniche. Retournez dans la salle du départ.

3



Après avoir appuyé sur le bouton Quad, un pont se crée. Mais le symbole qui se trouvait sur la colonne passe au rouge. Tirez dessus et tournez-vous à gauche. Les escaliers bougent pour ouvrir un passage vers le bas. Allez-y (secret 4) !

4



Restez quelques secondes en bas des escaliers. Ils reprennent leur position initiale ! Bloqué ? Non... Descendez encore et téléportez-vous ! Vous vous retrouvez dans la salle du pont.

Niveau 7 : The House of Chthon
Code : MAP E1M7

LE CHEMINEMENT

Voilà sans doute le niveau le plus simple à expliquer mais pas le plus simple à terminer… vivant. Vous êtes en face d'une rune d'argent. Allez la prendre. Il y a comme qui dirait un problème ! Vous n'êtes pas déjà mort. Pour vaincre la bestiole, oubliez les armes. Allez de l'autre côté du lac de lave en passant par les côtés de l'arène. Courez, hein ! Arrivé là-bas, prenez l'ascenseur et la caisse d'énergie. Néanmoins, si vous ne vous débrouillez pas trop mal, vous ne devriez pas trop souffrir. N'oubliez pas de courir sans arrêt. Allez vers la droite, passez sur la corniche (vous devriez marcher sur une dalle Quad), faites le tour entier de l'arène (en appuyant sur un deuxième bouton Quad). Et pour conclure brillamment votre tour complet, allez sur le promontoire en face de l'ascenseur pour terrasser l'ennemi. Attention, le mode de difficulté entre en jeu. Si vous jouez dans un mode Difficile, vous devrez recommencer l'opération plusieurs fois, à courir comme un dératé trois ou quatre fois de suite sur une passerelle de la largeur d'un paquet de clopes ! Mais le niveau n'est pas terminé ! Allez chercher l'énergie qui se trouve à côté de l'ascenseur, ne reprenez pas ce dernier, faites le tour de l'autel ; tout de suite après, un nouveau passage permet de traverser la lave à pied sec. Allez au centre, tournez-vous vers l'autel et sautez dans le gouffre. Attention, vous devez au moins avoir une dizaine de points de vie ! Sinon, cette chute vous serait fatale. Vous avez terminé le chapitre !

LES SECRETS : zéro





Placez-vous sur le pont, face à la pyramide. Tournez à gauche, à 90°, plongez dans la lave, tournez encore à 90° vers la gauche ; vous devriez voir un passage presque en face de vous. Allez-y, remontez à la surface, prenez les objets qui se trouvent dans cette cachette et utilisez le portail de téléportation.

Niveau caché : Ziggurat Vertigo
Code : MAP E1M8

LE CHEMINEMENT

Vous vous retrouvez dans une petite cavité. Pour vous en sortir, il faut sauter. Surprise ! La gravité est quasi inexistante, vous faites des bonds énormes. Allez chercher le pentagramme de protection à l'entrée de la pyramide (secret 1). Sortez de la pyramide puis dirigez-vous vers la droite. Dans la colonne, vous trouverez un ascenseur. Utilisez-le. Sortez, avancez dans le long couloir. Deuxième à gauche, une arme, un «Rocket Launcher». Prenez toutes les munitions possibles et inimaginables puis passez par la porte marquée de plusieurs croix blanches. Au bout du couloir, un symbole rouge. Placez-vous en face, tournez de 90° à gauche et sautez. Dans votre bond, vous avez sans doute aperçu un bouton «Quad» au centre d'un autel. Après avoir réduit à zéro participant cette grande kermesse de monstres, allez enclencher ce bouton. Tournez vers la droite et continuez votre chemin. Vous tombez de haut mais, grâce à cette gravité étrange, vous ne vous faites aucun mal. Vous êtes normalement à droite de la pyramide et un passage s'est ouvert. Allez-y. Contournez le lac de lave. Vous devez passer sous un christ en croix. Vous tombez dans un cul-de-sac. Vous pouvez néanmoins faire un joli bond sur la passerelle qui se trouve au-dessus de vous. Cette passerelle mène à une salle qui contient un bouton «Quad». Appuyez dessus. Revenez au cul-de-sac. La grille, inaccessible un minute auparavant s'est ouverte. Vous pouvez utiliser l'ascenseur qui se trouve à l'intérieur. Vous vous retrouvez face à une porte ouvrable avec une «Silver Runekey». Montez au-dessus de l'édifice construit autour de cette porte, en sautant. Vous devez prendre l'armure jaune qui se trouve sur le bâtiment d'en face car un rude combat vous attend. D'ailleurs, il ne serait pas étonnant que l'espèce de grizzly blanc ne vous ait pas déjà envoyé quelques décharges électriques bleutées. Il vaut mieux le tuer à distance. Sautez ensuite sur le promontoire sur lequel il se trouvait. Vous pouvez à présent voir un bouton «Quad». Appuyez dessus. Dirigez-vous vers le mur central, en face du bouton et penchez la tête vers le bas. Vous devriez voir un passerelle sur laquelle il y a un projecteur blanc. Sautez dessus. Vous aurez accès à une nouvelle salle contenant la fameuse «Silver Runekey». Allez la chercher. Revenez sur la passerelle. De l'endroit où vous vous trouvez, vous pouvez sauter sur la passerelle au bout de laquelle trône la porte ouvrable avec la «Silver Runekey». Allez-y, ouvrez la porte (secret 2). Avancez : à votre droite, la porte de téléportation pour le niveau Gloom Keep, le niveau 5.

LES SECRETS : zéro



Avancez dans le couloir qui se trouve en face de vous. Tirez sur le mur qui est un peu décalé. Vous trouverez ici un passage secret.

Chapitre 2 :
The Realm of Black Magic

Niveau 1 : The Installation
Code : MAP E2M1

LE CHEMINEMENT

Les cheminements, en fait. J'ai trouvé un «raccourci» pour terminer la partie en 52 secondes. Pouvez-vous mieux faire ? Le premier cheminement (A) vous indique ce raccourci. Le deuxième (B) vous propose le cheminement normal, avec tous les passages secrets.

A - Vous êtes dans un couloir ; foncez et prenez la première à gauche. En face de vous, vous pouvez distinguer une flèche rouge qui pointe vers la gauche. Allez-y. Vous vous retrouvez dans une salle avec 3 fenêtres. Placez-vous sur le rebord de celle qui se trouve au centre et sautez sur la fenêtre d'en face. Ce n'est pas évident la première, mais c'est jouable même si la fenêtre en question se trouve loin. En face de vous, un couloir. Au fond du couloir la sortie. Bien joué ! Mais vous n'avez rien vu du niveau !

B - Vous êtes dans un couloir ; avancez tout droit, vous devriez vous retrouver sur un pont (secret 1). Avancez dans la salle du fond et prenez la carte d'or (secret 2 - secret 3). Revenez sur le pont et prenez la première à droite ; le couloir forme un coude et vous pouvez distinguer une flèche rouge dirigée vers la gauche. Suivez le couloir et ouvrez la porte grâce à votre carte d'or. Avancez dans le couloir puis au fond, prenez l'ascenseur. Une fois arrivé en haut, allez vers la gauche et continuez votre chemin sur la passerelle. Avant de prendre les escaliers, entrez dans la pièce de gauche pour y prendre la carte d'argent («Silver Keycard»). Prenez ensuite les escaliers. Lorsque vous tuerez le garde du haut, un passage s'ouvrira dans le mur. Pénétrez dans le couloir et utilisez l'ascenseur. Vous devrez encore avancer dans un long couloir jusqu'à ce que vous arriviez à une espèce d'échafaudage. Contournez-le et allez appuyer sur le bouton. Revenez sur vos pas. Vous pouvez pénétrer à gauche de l'échafaudage. Oui, j'appelle ça un échafaudage, ça vous dérange ? Je me demande quand même quel nom je pourrais donner à un truc de ce genre. Si vous avez une meilleure idée, écrivez au journal ! Vous arriverez devant un ascenseur (secret 4). Vous pouvez le prendre. Vous arrivez à côté d'un ascenseur qui vous mènera encore plus haut. Vous arriverez au début d'un nouveau couloir qu'il vous faudra suivre avec des escaliers à droite (secret 5). Descendez-les et avancez. Ouvrez la porte, prenez l'ascenseur. En avançant dans le couloir, vous pourriez prendre la deuxième à droite et allez jusqu'à la sortie mais vous passeriez à côté de pas mal de bonus qui se trouvent en bas. À votre sortie de l'ascenseur, sautez par la première fenêtre, dans l'eau (secret 6 - secret 7). Allez ramasser tous les bonus qui se trouvent sur les rebords du lac, puis prenez les escaliers. Ouvrez la première porte à gauche et refaites le chemin effectué depuis le début : 1ère à gauche, porte à carte d'accès en or, ascenseur, long chemin vers la gauche, escaliers, couloir, ascenseur, 1ère à droite, couloir, passez à gauche de l'échafaudage, prenez les deux ascenseurs, descendez les escaliers et allez jusqu'à l'ascenseur. Vous n'avez plus qu'à aller dans la deuxième à droite pour trouver la téléportation de sortie.

LES SECRETS : sept

1



Placez-vous exactement au début du pont, du côté gauche. Plongez. Laissez-vous couler jusqu'au fond et avancez. À votre gauche, une pièce où vous pourrez aller chercher des clous. À votre sortie de cette pièce, tournez-vous à gauche et allez dans le coin formé par les deux murs. Montez jusqu'à la surface et prenez l'armure rouge. Replongez et revenez sur le pont.

2



Avancez-vous vers l'endroit diffusant une lumière qui clignote. Vous distinguez une grille pentue. À sa droite, des petits escaliers qu'il faut emprunter. En haut, entrez dans le mur et découvrez une nouvelle pièce. Sortez.

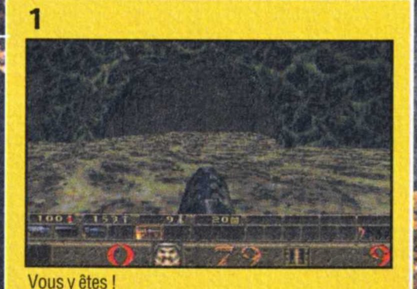
Niveau 2 : The Ogre Citadel
Code : MAP E2M2

LE CHEMINEMENT

Commencez par descendre les escaliers. Je vous propose ici une solution où vous souffrez moins d'une carence en munitions. Lorsque vous serez face à la citadelle, sautez dans la flotte. Dirigez-vous du côté gauche de la citadelle. Entrez dans la grotte (secret 1). Allez au fond, un ascenseur se mettra en marche. Sortez alors de l'égoût et dirigez-vous vers la gauche. Faites le tour de la citadelle. Vous devrez passer sous un pont décoré d'une armure. Tout droit, un autre conduit d'égoût. Allez-y. Un escalier monte (secret 2). Le comité d'accueil est au rendez-vous. Dirigez-vous vers la gauche et avancez jusqu'au moment où vous verrez un vitrail sur votre droite. En face de celui-ci, une porte fermée qui s'ouvre grâce à une clé en or. Juste à côté, un escalier en colimaçon. Descendez-le. Non ! Pas à coups de pétoire ! En bas, un autre escalier. Montez-le. Frayez-vous un chemin dans le couloir suivant et montez encore l'escalier suivant. Dans la pièce dans laquelle vous vous trouvez maintenant, marchez sur la dalle. Puis continuez votre voyage. Sur votre chemin, vous trouverez un Nailgun et un Quad. À partir du moment où vous récupérerez ce dernier, dépêchez-vous afin de profiter de ses effets le plus longtemps possible. Avancez tout droit, tuant tout monstre sur votre passage. À un moment, votre route sera coupée. Sautez sur la passerelle d'en face, en prenant de l'élan. Sur le mur du fond, un bouton. Appuyez dessus. Le mur vous poussera alors à l'étage en dessous et vous serez attendu par l'espèce de grizzly électrique. Si vous bénéficiez encore des effets du Quad, cela ne devrait pas vous poser grand problème. Après, vous n'aurez plus qu'à ramasser tranquillement la clé en or. Pour sortir de la pièce, tirez sur le bouton rouge. Montez les escaliers (secret 3). Avancez en suivant le chemin, vous n'avez pas à vous tromper, il n'y a qu'une seule direction possible. Bientôt à votre gauche, vous retomberez sur la porte qui s'ouvre avec une clé d'or et que vous êtes en mesure d'ouvrir. Allez-y. Une passerelle monte et descend. Allez-y, elle vous permettra d'aller de l'autre côté de la forteresse. Montez les escaliers, puis la mince corniche et sortez par le portail de sortie.

LES SECRETS : trois

1



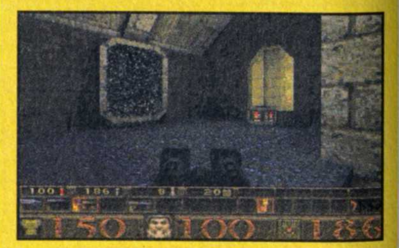
Vous y êtes !

2

Vous y êtes !

3





Vous n'y êtes pas ! Mais pas du tout ! Enfin, pas loin quand même. Placez-vous sur le rebord de la fenêtre qui se trouve à gauche et sautez sur la passerelle. Sautez et reculez juste après pour ne pas tomber dans l'eau. Suivez la passerelle, vous récupérerez une armure. Continuez votre trajet, vous arriverez dans une pièce qui n'est autre que le passage secret. Partez en empruntant le portail de téléportation, vous vous retrouverez à la fenêtre que vous avez enjambée.

3



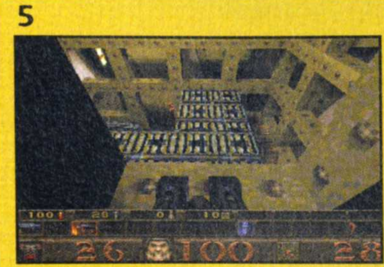
Au centre de la pièce, entre les quatre paires de néons rouges, vous trouverez un petit bassin. Plongez dedans et suivez le couloir. Vous remarquerez bientôt une pente. Empruntez-la. Utilisez ensuite le portail de téléportation pour vous retrouver en face du pont.

4



Ne prenez pas l'ascenseur et continuez jusqu'au fond du couloir. Tournez-vous vers le mur de gauche et tirez. Entrez... Prenez le Quad. Sortez.

5



Lorsque vous êtes sur les escaliers, tournez-vous vers la droite. Vous pouvez entrer dans la tour/échafaudage centrale grâce à un petit saut dans la deuxième ouverture en partant de la droite. Descendez jusqu'en bas. Vous pouvez prendre une armure et remonter par deux petits bonds successifs jusqu'à une autre ouverture du même type que tout à l'heure. Vous vous retrouvez en face du premier ascenseur. Refaites le même chemin que tout à l'heure pour vous retrouver dans les escaliers.

6



Au sol, une grille. Tirez dessus et entrez dans le gouffre. Descendez jusqu'au fond, tirez dans la grille qui se trouve à cet endroit et avancez dans le couloir. Vous trouverez ici un «Biosuit». Remontez jusqu'au plafond et avancez sur la pente. Vous trouverez plein de matériel.

7



Une fois que vous êtes dans la salle pleine de matos décrite en «6», avancez au fond de la pièce pour prendre le pentagramme de protection et entrez dans le portail de téléportation.

Niveau 3 : The Crypt of Decay
Code : MAP E2M3

LE CHEMINEMENT

Explorez la salle et prenez-y tous les objets. Montez ensuite sur la dalle ronde pour aller à l'étage supérieur. Dirigez-vous vers la sortie. Vous vous retrouverez devant une passerelle en «Y». Allez vers la droite. Au fond du chemin, vous devrez appuyer sur un bouton mural pour faire apparaître une nouvelle passerelle, sur votre gauche. Empruntez-la, allez jusqu'au bout et appuyez sur un autre bouton mural (secret 1). Revenez au carrefour en «Y» et allez vers la gauche cette fois-ci. Vous arriverez bientôt sur un pont, en extérieur. Vous pouvez aller tout droit ou tourner à gauche. Allez tout droit. Avancez dans le corridor et appuyez sur le bouton mural, un peu plus loin, pour mettre en place des passerelles. Tournez à gauche puis, arrivé à l'intersection, allez encore à gauche. Avancez lentement ; vous devriez voir une ouverture dont les murs ornés de deux mâchoires acérées. Avancez tout doucement jusqu'à ce que vous les enclenchiez. Lorsqu'elles se rétracteront, vous pourrez passer. Allez chercher tous les objets qui se trouvent dans la pièce, dont la clé en or. Au moment où vous la prenez, des chevaliers vous attaquent (secret 2). Tuez-les. Revenez sur vos pas. Au carrefour, prenez la première à droite. Vous arrivez ensuite à un endroit que vous connaissez déjà. Prenez la première à droite. Sur votre gauche, vous remarquez des zombies sur un promontoire (secret 3). Vous avez maintenant la clé en or pour ouvrir la porte. Après avoir tué le grizzly, récupérez le «Nailgun» puis avancez. Prenez les escaliers, descendez-en d'autres et remontez-en. Vous arriverez à un ascenseur qui vous mènera dans un couloir très dangereux. Longez les murs et passez les lanceurs de clous rapidement. Avant d'appuyer sur le bouton mural qui se trouve à la fin de ce couloir, dégommez les ennemis dans la tour qui se trouve en face. Après votre arrivée triomphale dans cette partie du château, vous avez le choix entre aller à droite ou vous diriger vers la gauche (secret 4). Voulez-vous pénétrer dans le niveau caché ? Suivez le cheminement A ; non, allez en B - mais ne touchez pas les 20.000.

A - Allez dans le passage secret 4. Appuyez sur le bouton et revenez au passage secret 2 (les passerelles - le couloir à clou - les escaliers - la porte en or - la corniche - passage à gauche - l'intersection : première à gauche - le mur aux mâchoires acérées - tirez dans le couloir éclairé). Plongez dans l'eau. En face de vous, une porte. Franchissez la porte et entrez dans le couloir de téléportation. Allez au niveau secret «Underearth» (code E2M7).

B - Allez vers la droite ; vous vous retrouvez vers la grande porte qui vous téléportera au niveau suivant. Aussi simple que ça !

LES SECRETS : quatre

1



Placez-vous face au bouton, tournez de 90° vers la droite et sautez dans l'eau. Tournez de 90° vers la gauche. Empruntez le passage à gauche de la flèche. Avancez. Vous verrez bientôt un passage entre deux murs menant à un escalier. Dirigez-vous dessus et empruntez-les. Utilisez ensuite le portail de téléportation. Tournez vers la gauche et suivez la passerelle. Continuez votre route jusqu'à ce que vous vous retrouviez à l'endroit où vous avez plongé.

2



Les chevaliers sont sortis par trois cavités murales. L'une d'elles est éclairée. Tirez dans le mur du fond de celle-ci et pénétrez dans le passage secret. Plonger au fond de l'eau vous permettra de récupérer une armure. À gauche de celle-ci, un passage fermé par une barrière. Si vous vous approchez, un message apparaît : «The passage lies beyond». N'oubliez pas cet endroit.

3



Tuez les zombies en utilisant le lance-missiles. Si vous vous tournez vers la droite, vous verrez une porte s'ouvrir. Engagez-vous dans le couloir pour aller à l'endroit où vous avez commis l'homicide à distance, puis revenez dans le couloir.

4

Allez à gauche, levez la tête et tirez dans le bouton. Un passage s'est ouvert dans les caisses. Empruntez-le. Dans la pièce, appuyez sur le bouton mural qui ouvrira un passage ailleurs, vous autorisant l'accès au niveau caché de ce monde.

Niveau 4 : The Ebon Fortress
Code : MAP E2M4

LE CHEMINEMENT

Attention, ce niveau est extrêmement peuplé de monstres de tout genre. La fin doit se jouer très rapidement pour profiter de tous les objets récupérés, éventuellement, dans les passages secrets. Près de la pièce où vous vous trouvez en début de partie, vous trouverez rapidement une sorte de précipice. Précipitez-vous-y. Pas très joli comme phrase, ça... Oui mais bon, ça change. Une fois en bas, sautez dans l'eau et passez par la grotte sous-marine. Sortez par la droite. vous constatez qu'un zombie vous tire dessus (secret 1). Passez à gauche du zombie, non sans l'avoir tué. Si vous en avez les moyens bien sûr (avec un missile). Après avoir traversé le petit couloir, vous pénétrez dans une grande salle. Passez-la, sortez par le fond à gauche. Prenez la première à droite, avancez dans le couloir. Arrivé au bout. Si vous vous retournez, vous verrez avec stupéfaction une clé en or et une armure. Sortez, tournez à gauche pour aller prendre les éventuels bonus. Revenez sur vos pas, à la grande salle, tournez-vous et prenez directement la première à gauche. L'épreuve aquatique sera finie au moment où vous mettrez les pieds sur la terre ferme. Passez sous l'arche, avancez dans le couloir pour aller appuyer sur le bouton mural au fond du couloir. Au moment où vous appuierez dessus, la lumière s'éteindra. Revenez d'où vous venez mais, au lieu de repasser sous l'arche, continuez tout droit. Vous arriverez bientôt devant un ascenseur. Prenez-le. Traversez le chemin de garde puis descendez les escaliers (secret 2). Avancez vers les escaliers suivants (secret 3). En continuant votre périple, un passage s'ouvrira à gauche. Prenez-y les objets qui s'y trouvent et revenez dans le couloir pour prendre l'ascenseur. Vous vous retrouverez sur le rebord d'un mur, face à de la flotte acide, avec juste un petit bouton mural à votre gauche. Enclenchez-le. Une dalle volante apparaîtra. Marchez dessus. Votre voyage sera quelque peu troublé par des ennemis sur un pont et cette espèce de vers volant. Il doit être votre cible principale car il peut vous faire tomber. Lorsque la dalle s'immobilisera, vous serez à côté d'une ouverture. Empruntez les escaliers. Montez vers la gauche, marchez sur la passerelle et allez au bout du couloir. Appuyez sur le bouton mural. Revenez sur vos pas. À partir du haut des escaliers, vous pouvez sauter sur la passerelle pour aller chercher la clé bleue et l'armure (secret 4). Allez près de la grande fenêtre, au-dessus de l'eau acide (à droite de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé) et attendez la dalle volante. Prenez-la et sautez quand elle vous mènera près de la forteresse. Normalement, vous aurez fait un petit voyage en diagonale. Je sais ! À lire, ça fait bizarre. Je sais aussi que le correcteur va me tomber dessus en me demandant ce que ça veut dire. (NDBC : pas si tu le préviens avant comme tu viens de le faire ! Mais fais faffe quand même pour la prochaine fois : un correcteur averti en vaux deux !). Vous qui jouez à Quake, qui êtes en plein dans le niveau, avez compris. Parcourez le couloir pour tuer tous les ennemis puis ouvrez la porte que vous pouvez ouvrir avec la clé en argent. Le comité d'accueil est au rendez-vous, évidemment. Au fond de la salle, sous l'escalier, il faut que vous activiez un interrupteur. Prenez ensuite l'escalier précédemment cité. Montez et avancez jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant une porte blindée. Retournez-vous ; un bouton mural est apparu : tirez dedans puis revenez sur vos pas pour constater que la porte blindée a disparu. Appuyez sur le bouton mural pour activer l'ascenseur sur lequel vous vous trouvez et descendre à un endroit où de nombreux monstres vous attendent. Pour accéder à la porte de sortie, regardez la forteresse en l'air et tirez sur les trois boutons rouges. Les barrières de béton tomberont.

LES SECRETS : quatre

1





À la droite du zombie énervé, vous pouvez constater que le mur est un peu plus éclairé. Allez là-devant. Vous ne pouvez pas louper cet endroit, c'est au coin des deux falaises. Une fois que vous aurez pris le matériel, remontez.

2



Avancez dans le couloir à gauche des escaliers et tirez dans le mur du fond. Une porte s'ouvre et vous pénétrez dans une salle sympathique.

3



Montez deux escaliers. Pas deux marches, hein ! Deux escaliers. En face de vous, le mur révèle une structure étrange, vers la droite. Vous l'aurez compris, il faut tirer dessus. Sautez ensuite sur la rambarde, tournez-vous vers la gauche et admirez ce ravissant petit rebord qui longe le mur et qui mène directement à la porte que vous avez ouverte. Sautez dessus et allez-y. Revenez par le même chemin en faisant bien gaffe de ne pas vous casser la gueule. Sautez à l'arrivée pour revenir sur l'escalier.

4





Placez-vous sur les escaliers, tournez-vous à gauche et sautez dans l'acide ! Vous avez l'armure ! Derrière vous, un passage ; entrez à l'intérieur et prenez le «Biosuit» et l'armure. Allez au fond du couloir aquatique puis montez les escaliers.

Niveau 5 : The Wizard's Manse
Code : MAP E2M5

LE CHEMINEMENT

Du gâteau, ce niveau. Enfin, presque. Engagez-vous dans la grotte puis sur le pont (secret 1). Allez jusqu'à l'ascenseur. Passez la corniche et au croisement, allez à gauche. Parcourez la route jusqu'au cul-de-sac et appuyez sur le bouton. Revenez sur vos pas, au carrefour et continuez tout droit. Vous arriverez dans une grande salle où un service d'ordre particulièrement musclé vous attend, genre division de CRS, v'voyez ? 'sont méchants et ils sentent tellement mauvais que ça pique les yeux. Quand vous arrivez dans cette salle, vous descendez les escaliers. À droite, il y a un bouton mural qu'il faut presser pour ouvrir un passage à l'autre bout de la pièce. Continuez votre chemin ; vous passerez dans une salle en longeant les murs car au centre, il y a un bassin. En empruntant le passage suivant, vous vous retrouverez devant un bassin. Mais avec un saut musclé, vous pourrez atteindre l'autre bord du bassin et aller chercher le «Thunderbolt». Il vous servira dans l'instant car les monstres roses sauteurs - mais non, j'ai rien fumé - arriveront, plus menaçants que jamais. Vous vous retrouverez encore face à un autre bassin. Tirez sur les deux boutons de chaque côté du bassin pour vous créer un passage de l'autre côté de la salle. Montez d'abord sur la dalle mobile. Avancez ensuite sur la planche ; des marches se formeront ensuite au fur et à mesure de votre progression. Mais il y a un petit piège sur la dernière. Elle se rétracte dès que vous avez posé le pied dessus. Sautez donc immédiatement dans le couloir dès que vous l'avez touchée. En continuant votre route, vous passerez aussi un pont puis deux salles au chemin longeant les murs. Vous passerez une fois de plus sur un pont qui vous mènera à un ascenseur. Celui-ci n'est pas seulement vertical et vous fera faire une petite balade sous-marine. Allez ensuite vers la droite, prenez l'ascenseur puis montez les escaliers. Sautez dans l'eau, avancez au bout du couloir ; vous pouvez avoir la tête hors de l'eau. Montez les escaliers à droite. Au bout du couloir, une clé en or (secret 2). Descendez les escaliers et dirigez-vous vers la porte qui s'ouvre avec une clé en or. Le comité d'accueil vous attend mais vous aurez accès au niveau suivant en franchissant la prochaine porte.

LES SECRETS : deux

1



Si vous n'avez pas de problème de vision, vous devriez voir une colonne immense, à gauche du pont. Sautez dans l'eau et nagez vers elle. Faites-en le tour. Vous verrez un ascenseur. Prenez-le. Et d'un.

2



Juste avant de trouver la clé en or, si vous examinez attentivement le mur de gauche, vous vous apercevrez qu'un tronçon du mur n'est pas décoré par la mosaïque qui décore le reste de celui-ci. Tirez dessus et entrez. Si vous allez jusqu'au fond du vouloir, vous tomberez pour vous trouver dans une salle avec un «Quad». Sautez ensuite dans le trou. Reculez, tournez à droite et avancez jusqu'aux escaliers Allez chercher la clé en or, si ce n'est pas déjà fait.

Niveau 6 : The Dismal Oubliette
Code : MAP E2M6

LE CHEMINEMENT

Encore un niveau particulièrement musclé. Et cette fois-ci, il n'y a pas beaucoup d'armes à votre disposition. Je vous conseille de vous taper quelques-uns des niveaux précédents plutôt que de taper le code directement et vous retrouver presque tout nu. On commence ? Avancez derrière le mur qui vous fait face et touchez la pierre. Traversez le pont puis, arrivé au bout, allez vers la droite, montez les marches et appuyez sur le bouton du fond. Dépêchez-vous de revenir sur vos pas, de passer à droite du pont et de continuer votre chemin jusqu'à ce que vous vous retrouviez à gauche des escaliers. Empruntez-les vite car ils ne vont pas rester des heures. Allez appuyer sur le bouton en haut des marches puis empruntez la porte en face. Vous vous retrouvez face à un bassin ; sautez dedans et dirigez-vous vers le centre, au fond. Un passage sous-marin vous amène bientôt à un embranchement vous permettant d'aller à droite ou à gauche. Allez à gauche et entrez dans la tour. Il faut monter sur les lattes en bois et sauter de l'une à l'autre pour arriver en haut. Dans cette salle, trouvez le bouton et appuyez dessus. Redescendez par le même chemin. Si vous tombez, ce n'est pas très grave. Revenez à l'intersection mais cette fois, allez en face. Prenez l'ascenseur, montez les marches, utilisez un deuxième ascenseur. Vous arrivez sur une plate-forme, avec un trou en face de vous. Sautez dedans. Après avoir tué le grenadier qui se trouve là, touchez la pierre (secret 1). Passez par la porte en face de vous. Allez dans le couloir et sautez dans le précipice qui se trouve en face de vous. Vous vous retrouvez à côté du bassin dans lequel vous avez plongé tout à l'heure. Revenez sur vos pas, presque au point de départ. Le pont a changé de position, vous permettant d'aller dans une nouvelle partie du château. Allez dans le couloir de gauche et prenez l'ascenseur. Sortez-en et dirigez-vous à gauche ou à droite. Allez jusqu'au fond. Vous vous retrouvez en face d'une porte qui s'ouvre grâce à une clé en or. Tournez-vous et appuyez sur le bouton. Revenez sur vos pas. Vous remarquez qu'une plate-forme monte et descend. Observez-la. Son déplacement indique qu'il existe deux étages au-dessus de la pièce où vous vous trouvez. Montez à l'étage au-dessus, avancez dans le couloir. En face, une barrière vous interdit l'accès au couloir suivant. Allez à gauche et, après avoir copieusement assaisonné vos ennemis, appuyez sur le bouton qui se trouve dans la pièce du fond. Revenez sur vos pas : la barrière est ouverte. Avancez dans le couloir et allez appuyer sur le bouton du fond. Revenez ensuite à l'ascenseur pour monter au second étage (secret 2). Traînez vos guêtres dans le couloir pour, enfin, arriver à la pièce contenant la clé d'or. Prenez-la puis continuez votre chemin, un passage s'est ouvert, vous permettant de passer par un raccourci. Vous passerez à droite du pont mais il vous reste une action à faire dans le secteur. Avancez jusqu'à la porte qui s'ouvre avec la clé d'or. Allez appuyer sur la pierre et revenez à l'ascenseur (le premier, le plus éloigné) pour ensuite franchir le pont qui a encore bougé. Vous arrivez dans une pièce qui descendra. Arriveront alors des zombies que je ne vous conseille pas de tuer. Fuez, tout simplement. Au moment où la pièce aura fini sa descente, une porte s'ouvrira et jailliront deux espèces de saloperies indescriptibles, sur 3 pattes. Je ne peux que vous conseiller de les faire se fritter entre eux. Organisez un match au sommet dont vous serez l'arbitre. Il faut que les zombies soient entre les créatures et vous. Immanquablement, les zombies se prendront les projections des araignées - appelons-les ainsi - et déchaîneront leur foudre sur elles. Tenez-vous tranquille. Il semble tout de même que l'un des zombies soit immortel. Une fois l'affrontement terminé, une rune sera visible dans la salle où étaient les araignées. Prenez-la, vous n'aurez plus qu'à plonger dans le portail. Fin de chapitre !

LES SECRETS : deux

1

Sautez au centre de la pièce, placez-vous face à l'ascenseur et sautez dans la flotte à gauche. Tournez-vous de 180°, avancez vers le mur et allez chercher le Quad. Remontez à la surface et revenez vers la terre ferme en longeant le bord vers la droite. Sautez pour pouvoir atteindre le sol. Remontez par l'ascenseur mais, au lieu de reprendre les escaliers, empruntez la porte de droite.

2



Avant de reprendre l'ascenseur, examinez le mur qui se trouve sur votre gauche. L'un des pans est d'une couleur différente. Tirez dessus ou mettez lui un coup de hache pour découvrir un passage secret. Il se peut que le passage soit déjà ouvert, à cause de l'action qui a pu avoir lieu dans ce couloir.

1



Si vous longez le mur du Quad, vous appuierez sur un bouton qui ôtera la barrière. Prenez-le. Essayez d'aller vite pour profiter du Quad le plus longtemps possible.

Niveau caché : Underearth
Code : MAP E2M7

LE CHEMINEMENT

Sautez du pont par le côté droit et avancez dans le couloir sous-marin. À votre sortie, vous vous retrouvez dans un couloir qui mène à une porte qui s'ouvre avec une clé d'or. La clé en question est derrière vous mais elle est bien trop haute pour pouvoir l'atteindre. Dans le mur de gauche, un Quad, inaccessible : il est protégé par une barrière (secret 1). Dirigez-vous vers la porte qui se trouve en face du Quad et avancez dans les couloirs. Vous arriverez dans une salle verdâtre. Marchez sur la dalle pour déclencher l'écrasement du grenadier qui est dans la cage. Avancez une fois de plus dans le couloir du fond, montez les escaliers. Faites le tour de la pièce en marchant sur la passerelle opposée aux escaliers que vous venez de prendre. Prenez les points de vie. Retournez-vous. À gauche, un passage vient de s'ouvrir. Suivez-le. Vous arriverez dans une salle circulaire où vous recevrez sans doute pas mal de clous. Ne vous y attardez pas et foncez sur la passerelle en face de vous. Continuez à marcher dans le couloir ; vous n'avez plus qu'à ramasser la clé en or avec tendresse. En face de vous se dresse, majestueuse, la porte qui s'ouvrira grâce à votre nouvelle prise. Passez sur le pont et allez appuyer sur le bouton qui se trouve à votre gauche (secret 2). Sortez par la porte qui vous mène à un couloir assez long, longez la corniche. Vous surplombez un endroit où vous avez déjà fait le ménage mais continuez sur votre corniche puis dans le couloir suivant. Là, vous arriverez devant un pont qu'il faudra franchir coûte-que-coûte, en évitant de tomber dans l'acide, évidemment. Il se peut que votre arrivée dans la prochaine salle soit gênée par des ennemis. N'hésitez pas à leur envoyer quelques grenades dans la tronche. La salle suivante, justement, est assez dangereuse : des clous sont projetés des murs et il faut appuyer sur quatre boutons muraux. Courez, c'est obligatoire. Vous vous prendrez quelques clous au passage. Dès que la séquence sera complète, une porte s'ouvrira. Ne vous attardez pas dans cette saloperie de salle. La prochaine salle vous libérera de vos tourments. Appuyez sur le bouton mural qui fait face aux escaliers. Des pans de mur s'ouvriront de chaque côté de la salle. Au fond de deux de ces caches, deux autres boutons muraux qui vous ouvriront la grille au-dessus des escaliers. Montez-les et sortez par la porte qui vous fait face.

LES SECRETS : deux

2



Au lieu de sortir par la porte qui se trouve à votre gauche, allez plus avant sur la passerelle. Montez sur la pierre et tournez-vous de 45° vers la droite. Vous devriez distinguer une arche, sous le pont. Précipitez-vous-y et prenez le «Biosuit». À la sortie de la pièce, dirigez-vous grosso modo à 45° vers la gauche. Placez-vous sous le pont, vous devriez couler et apercevoir un couloir. Au fond : une armure ; prenez-la. Revenez vite à gauche de la salle où vous avez trouvé le «Biosuit» et appuyez sur le bouton. Tournez-vous et montez les marches. Allez en face.

Chapitre 3 : THE NETHERWORLD

Niveau 1 : TERMINATION CENTRAL
Code : MAP E3M1

LE CHEMINEMENT

Dans la pièce où vous vous trouvez, prenez l'ascenseur pour descendre en appuyant sur le bouton. Avancez tout droit. Derrière le mur que vous passerez par la gauche se trouve un chemin que l'on ne voit pas forcément du premier coup d'œil. Empruntez-le après avoir pris l'armure qui se trouve dans les environs. Vous vous retrouverez devant deux escaliers parallèles séparés par un mur. Allez à droite et au fond pour appuyer sur le bouton. Revenez sur vos pas pour vous retrouver en face des deux escaliers. Allez à gauche (secret 1) jusqu'au fond du couloir pour appuyer sur le bouton mural. Un passage s'ouvre à votre gauche. Vous vous retrouvez dans le couloir de tout à l'heure mais la barrière est ouverte. Continuez dans cette voie. Montez la pente, les escaliers, empruntez le couloir ; vous arrivez maintenant sur une plate-forme, avec une grosse colonne en son centre (secret 2). Sur cette colonne, appuyez sur le bouton mural (secret 3). Passez par une des deux sorties qui se trouve à gauche par rapport à l'entrée. Suivez le couloir et allez jusqu'à l'ascenseur (secret 4). Prenez-le, allez à gauche chercher la rune en or. Sautez sur l'ascenseur pour remonter, aller à droite. Vous passez à côté de caisses (secret 5). Vous n'avez plus qu'à avancer dans le couloir suivant, passer la porte à la rune en or, puis aller jusqu'à la sortie en éliminant les créatures de ce couloir assez peuplé.

LES SECRETS : cinq

1

Dans le couloir, vous passerez sous un pont. Tournez de 90° vers la droite et tirez dans le mur. Entrez dans la pièce, prenez l'armure et sortez.

2


Vous avez remarqué les deux portes situées sur le même rebord de la plate-forme ? Baissez la tête, approchez-vous du bord et laissez-vous tomber, non sans reculer un peu pour ne pas tomber directement dans l'acide. Prenez tous les objets qui se trouvent là et revenez en réempruntant l'ascenseur. Vous vous retrouvez sur des poutres, au-dessus de la plate-forme. Laissez-vous tomber dessus.

3

Placez-vous dos au bouton. En face de vous, un mur. Au pied de ce mur, l'acide. Sous l'acide, un passage. Attention, ne tentez l'expérience du saut que si vous possédez au moins 100 points de vie. Une fois dans l'acide, faites-vous couler rapidement, avancez dans le passage. Allez rapidement à sa sortie et remontez à la surface. Sautez sur la terre ferme. Pour revenir, passez dans le portail et avancez sur le chemin. Au bord du précipice, sautez sur la passerelle de gauche. Attention, c'est périlleux. allez chercher les 100 points de vie. À l'autre bout de la corniche, un autre portail ; utilisez-le. Suivez à nouveau le passage sur lequel vous vous trouvez pour encore pénétrer dans un autre portail. Vous voilà revenu au tout début de l'aventure. Revenez à la plate-forme (ascenseur, couloir un peu caché à droite, escalier de droite, deuxième à gauche, pente, escalier, couloir).

4

Attention, là aussi, c'est assez difficile à réaliser. Placez-vous face à l'ascenseur. Sur la gauche, vous distinguez un rebord. Reculez et placez-vous dans le coin formé par le mur de l'arche d'entrée et le mur en métal. Si vous regardez le rebord, vous remarquez que vous en êtes juste en face. Courez et sautez, longez le rebord, vous arriverez face à un Quad. Revenez en sautant du rebord sur le pont. Si vous tombez, sachez qu'il existe un petit ascenseur qui vous montera à l'endroit où vous vouliez sauter.

5


Montez tout en haut des caisses par des bonds successifs. La formation de caisses sur laquelle vous vous trouvez ressemble à un «T». Tirez dans le mur juxtaposé au côté droit de la barre horizontale du «T». Avancez, prenez les points de vie, passez par des escaliers ; vous vous retrouvez du côté gauche de l'ascenseur. Retournez aux caisses qui se trouvent en face de vous.

Niveau 2 : THE VAULTS OF ZIN
Code : MAP E3M2

LE CHEMINEMENT

Avancez, prenez la première à gauche. Vous vous retrouvez devant une porte fermée. Elle s'ouvre grâce à la rune en argent. Tournez à gauche, sautez le précipice pour aller chercher le lance-grenades (secret 1) et sautez pour revenir devant la porte en argent. Revenez à votre point de départ et entrez dans le passage qui abritait le zombie, celui de droite. Allez appuyer sur le bouton mural. Engagez-vous dans le passage faisant face à la porte à la rune en argent. Vous arriverez bientôt dans une salle au bassin de lave. Sur le mur de droite, vous pourrez distinguer la représentation d'un crâne. Tirez dessus pour trouver un Quad. Prenez ensuite l'ascenseur qui fait face à la porte d'entrée. Faites le tour de l'endroit en longeant le rebord qui fait le tour de la place. Appuyez sur le bouton mural et laissez-vous tomber dans le trou au centre de la pièce. Vous revenez dans la pièce précédente. Une barrière est partie, dans le mur qui fait face au passage où vous avez pris le Quad. Vous arrivez dans une grande salle. À gauche, le christ. En face, des escaliers. Montez ces derniers. C'était un ascenseur. En bas, allez appuyez sur le bouton mural pour ouvrir un passage. Entrez-y et allez appuyer sur un autre bouton mural. Revenez sur vos pas et utilisez le portail de téléportation. Vous êtes revenu dans la grande salle (secret 2). Sautez en bas (secret 3). Dans la salle annexe, allez appuyer sur le bouton mural qui ouvre un nouveau passage dans la salle principale. Au bout du couloir qu'il faut emprunter, vous trouverez la rune en argent. Le portail de téléportation vous mène directement en face de la porte dont vous venez de trouver le passe. Si vous suivez le couloir, vous arriverez dans une pièce aux nombreuses colonnes. L'une d'entre elles possède un bouton mural orienté vers le centre de la pièce. Appuyez dessus. Une fois la colonne centrale baissée, marchez sur le bouton sur le sol et laissez-vous tomber dans la salle du bas. Faites à ce monstre ce que vous feriez à votre pire ennemi. Prenez la clé en or. Aaah, ça fait du bien, hein ! Allez aussi appuyer sur le bouton mural dans le renfoncement pour ouvrir un passage. Téléportez-vous grâce au portail qui se trouve au fond de cette sortie intéressante. Avancez tout droit et passez la porte à la rune en or. Sortez du niveau.

LES SECRETS : trois

1


Au lieu de faire un saut, marchez simplement droit devant vous. Vous vous ferez un peu mal dans la chute, mais pas trop. Prenez l'ascenseur pour revenir.

2


Vous le voyez ce christ ? Tirez à droite de ses jambes pour ouvrir une porte et sautez dedans. Allez au fond du couloir et prenez le portail de téléportation.

3

Repérez les colonnes aux symboles rouges. À gauche de l'une d'entre elles, le mur possède une texture différente. Tirez dedans et allez dans le portail de téléportation. Vous vous retrouvez au-dessus du toit du labyrinthe. Prenez les objets et redescendez par étape pour ne pas vous blesser dans une chute trop importante.

Niveau 3 : The Tomb of Terror
Code : MAP E3M3

2

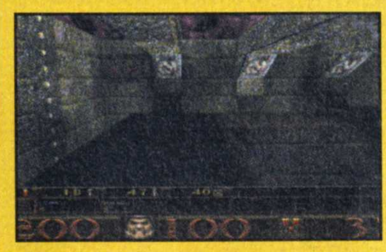
Sautez dans l'eau et laissez-vous couler. Vous trouverez de l'énergie en bas. Remontez et sautez sur le bord pour sortir de l'eau.

LE CHEMINEMENT

Allez derrière les escaliers et appuyez sur le bouton mural. Une porte s'ouvrira en face de celle qui s'ouvre avec la rune en argent. Engagez-vous dans le couloir et marchez sur la dalle au sol pour faire apparaître un escalier au-dessus de la lave (secret 1). Avancez dans le couloir et prenez la première à droite. Vous arriverez dans une pièce avec de l'eau et des escaliers (secret 2). Montez les escaliers, avancez dans le couloir, prenez l'ascenseur. Pour passer sans trop de dommages le couloir suivant (des clous jaillissent du sol), sachez que vous pouvez sauter sur le bord du mur pour ne pas marcher par terre. C'est en effet cette action qui déclenche le tir des clous. Continuez. Vous arrivez devant un lac de lave. Marchez sur le bouton au sol et atteignez le centre de la salle grâce à la nouvelle passerelle. Au centre, vous devrez marcher sur un autre bouton pour faire apparaître deux nouveaux passages à gauche et à droite de l'endroit où vous vous trouvez. Empruntez-les pour, une fois de plus, aller appuyer sur des boutons situés sur le sol. Attention, des plafonds cloutés vont et viennent au-dessus des boutons. Avancez quand les plaques commencent à remonter. Une fois que vous aurez effectué cette tâche, empruntez la nouvelle passerelle pour franchir le portail de téléportation. Vous vous retrouvez au point de départ mais les escaliers sont accessibles. Montez-les, tournez-vous et avancez vers le couloir. Marchez sur la dalle au sol et courez - des clous jaillissent de part et d'autre de la passerelle. Vous trouverez bientôt la rune en argent. Prenez-la et franchissez le portail. Une fois de plus à votre point de départ, tournez à gauche, ouvrez la porte d'argent. Allez le plus loin possible dans le couloir, descendez des escaliers ; vous devriez vous retrouver sous les escaliers. Allez appuyer sur le bouton. Derrière vous, une ouverture s'est créée. Vous pouvez accéder à l'endroit derrière les barreaux. Allez-y, au fond bien sûr, et appuyez sur le bouton mural. Remontez une seule série d'escaliers. À votre droite, un passage. À l'intérieur, un portail de téléportation qui n'est autre que la fin du niveau… *(NDBC : Mais malheureusement, pas la fin du dossier, arghhh, j'en ai marre ! Léo, t'as pensé à tous les maquettistes qui font le pied de grue devant mon bureau !).*

LES SECRETS : deux

1



En haut des escaliers, avant d'entrer dans le couloir, tournez-vous à 90° vers la droite et levez la tête. Vous verrez un bouton. Tirez dessus et avancez tout droit. Vous vous retrouverez en haut de la salle, sur une passerelle. Allez chercher l'armure rouge. Ne vous laissez pas tomber dans la lave ! Tombez sur la terre ferme en regardant en bas. Choisissez de tomber en haut des escaliers plutôt qu'en bas, pour gagner du temps. Vous reconnaîtrez le bas des escaliers avec le bouton au sol.



Niveau 4 : Satan's Dark Delight
Code : MAP E3M4

LE CHEMINEMENT

Commencez par descendre les escaliers puis les ennemis qui vous font face. Une trappe s'ouvre dans le sol, révélant de l'eau. Plongez dedans, avancez dans le tunnel sous-marin et remontez à la surface. Vous êtes dans une salle énorme dont il faut faire le tour en ayant toujours l'espèce de colonne centrale à votre gauche. Au fond, vous verrez une porte qui s'ouvrira et débouchera sur un ascenseur. Prenez-le. À votre droite, une ouverture surplombant l'eau. Appuyez sur le bouton mural et empruntez la passerelle. Dans la pièce qui se trouve au bout, prenez le lance-missiles qui vous servira à décomposer les zombies du niveau. Une fois arrivé dans cette pièce, une autre passerelle apparaît en face. Allez-y, prenez le couloir, descendez la pente et allez appuyer sur le bouton mural. Après une altercation avec des monstres, sortez de la pièce par la porte qui vient de s'ouvrir, en face à gauche de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé (secret 1). Avancez dans le couloir, sur la passerelle, dans la pièce dans laquelle vous êtes déjà passé puis sur la passerelle en face. Arrivé au bout, appuyez sur le bouton mural. Avancez dans le couloir puis laissez-vous tomber dans le trou. Vous vous retrouverez sur une corniche. Si vous tombiez à cause d'un ennemi particulièrement agaçant, sachez qu'il existe un portail de téléportation qui mène à cet endroit tout près de l'endroit où vous pourriez tomber. Une espèce de plate-forme devrait bientôt arriver. Montez dessus. Placez-vous dans le sens de la marche puis tournez vous à gauche et baissez la tête. Vous devriez voir un bouton mural sur lequel il faut tirer. La passerelle prendra un virage à gauche puis un autre à droite (secret 2 - secret 3). La fin du voyage s'annonce bientôt par votre passage devant une pièce toute rouge. C'est du sang, oui… Entrez-y, allez dans le couloir, montez sur la plate-forme et tirez sur le bouton situé sur le sol. Vous verrez bientôt une dalle s'élever du sol. Marchez dessus puis montez sur la plate-forme mobile suivante. En face de vous, un bouton mural. Appuyez dessus. L'ascenseur sur lequel vous vous trouviez, en fait, vous fera monter vers une pièce mal fréquentée (secret 4). Sortez de cette pièce par la porte à gauche de l'entrée et descendez la pente. L'espèce de grizzly de mes deux est là ! Avancez pour tomber à l'étage en dessous en jetant un coup d'œil pour ne pas tomber dans la lave. Un p'tit niveau secret ? Si oui, allez en A. Sinon, allez en B.

A - Placez-vous en face du portail de téléportation, tournez-vous et allez sur l'ascenseur en courant. Mais ne continuez pas à courir et sautez dans la lave. Si vous vous débrouillez bien, vous ne devriez pas y rester une seconde. Le but est d'atteindre l'espèce de bouche d'égoût au centre de la lave. Sautez dedans. Vous vous retrouverez devant un portail de téléportation. Entrez-y pour vous retrouver dans le niveau secret «The Haunted Halls», code : «MAP E3M7»

B - Empruntez le portail de téléportation. Avancez tout droit grâce à cette très étroite corniche, et entrez dans le portail de téléportation pour enfin vous retrouver au niveau suivant.

LES SECRETS : quatre

1

En haut de la pente, tournez-vous. Vous devriez voir un bouton jaune. Tirez dessus en prenant bien garde à être TOUT EN HAUT de la pente, prenez même un peu de recul pour être sûr. Des escaliers se formeront, vous n'aurez qu'à les monter pour trouver un peu de matos. Laissez-vous tomber de cette plate-forme et revenez en haut de la pente.

2



Après les deux virages effectués par la plate-forme, sautez dans le coin, sur la petite corniche où se trouve au moins un grenadier. Au moment où vous entrez dans la pièce juxtaposée à la corniche, vous découvrez un passage secret.

3

Dans la pièce décrite dans le deuxième passage secret, tirez sur les quatre néons situés sur le mur. Si tout se passe bien, du sang devrait gicler des néons. Après cette action, une porte s'ouvre dans le mur d'à côté. Allez y prendre le pentagramme de protection. Montez sur l'ascenseur, prenez-y d'autres divers bonus et placez-vous sur la corniche. Vous n'avez plus qu'à attendre une nouvelle plate-forme.

4



Si vous levez la tête, vous verrez des grilles d'aération bleues. Mais aussi une jaune ! Tirez sur la jaune, un passage s'ouvrira, vous donnant accès à un pentagramme de protection.

Niveau 5 : The Wind Tunnels
Code : MAP E3M5

LE CHEMINEMENT

Montez les escaliers et placez-vous sous l'espèce de gros tuyau qui descend du plafond. Sautez ! Lors de ces voyages, je ne peux que vous conseiller de lever la tête, c'est plus impressionnant. Vous vous retrouverez dans une salle avec trois tubes venant du plafond, mais deux d'entre eux sont inaccessibles. Placez-vous sous celui qui est libre et sautez. Arrivé dans une nouvelle grande salle, ramassez les nombreux objets qui y sont disséminés puis montez les escaliers et avancez dans le couloir (secret 1). Vous arriverez dans une autre pièce, dans laquelle il faudra appuyer sur le bouton «Quad». Prenez le «Biosuit», montez les escaliers et sautez dans le gouffre. En bas, votre chute sera sans douleur car vous tombez dans l'eau. Avancez à l'autre bout du couloir et laissez-vous couler. Rapidement car le chemin pour rejoindre la surface est assez long. Arrivé au fond, avancez dans le couloir sous-marin ; votre chemin sera bloqué par des barres mais, si vous levez la tête, vous verrez une sortie. Montez par là. La pièce dans laquelle vous arrivez fait penser à un entonnoir bouché. Allez sur les bords et montez la pente. En haut, la liberté. Vous vous retrouvez dans la pièce des trois tubes. Allez sous celui qui possède un symbole rouge. Vous arrivez dans une salle sans grand intérêt. Descendez les escaliers. Là, vous verrez un nouveau tube (secret 2). Utilisez-le de la manière habituelle. Après une jolie traversée aérienne qui n'est pas sans faire penser à Woody Allen dans «Guerre et amour», la scène de l'homme-canon, vous vous retrouvez dans un couloir menant à un gouffre. Sautez dedans. C'est au fond de l'eau que vous reprendrez vos esprits ; montez à la surface et allez utiliser le tube qui se trouve dans cette pièce que vous connaissez déjà. Là, l'accueil est chaleureux : clous, monstres and co ! Il vous faut appuyer sur le bouton «Quad» qui se trouve ici pour débloquer le couloir que vous devez prendre après cette action. Là encore, vous vous retrouverez dans une pièce qui fait penser à un entonnoir (secret 3). Laissez-vous glisser dans le gouffre. Descendez au fond de l'eau, avancez dans le couloir. Vous reconnaissez l'endroit ? Les grilles de tout à l'heure sont baissées mais il faut encore remonter à la surface par la verticale (entre les deux grilles). Vous vous retrouvez à votre point de départ mais un nouveau tube est ouvert. On y distingue un symbole gris. Allez-y, en sautant bien sûr... Vous vous retrouvez devant le portail de téléportation (secret 4). Sautez dedans.

LES SECRETS : quatre

1

Lors de votre progression dans le couloir, observez le mur à votre droite. Dans un coin, vous verrez une trappe ; entrez-y. Sortez par le portail de téléportation pour vous retrouver sur la corniche dominant la pièce que vous veniez de quitter. Reprenez les escaliers et revenez dans le couloir.

2

Allez de l'autre côté de la pièce, face à la flotte. Vous devriez voir une portion du mur un peu plus foncée que les autres. Plongez et passez la porte sous-marine. Remontez à la surface. Pas mal d'objets intéressants... Revenez dans le pièce précédente.

3

Faites le tour de l'endroit pour aller vers le mince rebord qui domine le gouffre. Faites face à l'entrée. Vous verrez un bouton «Quad» sur lequel il faut tirer pour ouvrir une porte de l'autre côté du gouffre. Allez-y.

4

Au centre de la salle, par terre, vous verrez une plaque étrange. Tirez dessus et sautez dans le trou qui s'est créé. Prenez le matos et sautez dans le portail de téléportation puis retournez dans le tube au symbole gris.

Niveau caché : The Haunted Halls
Code : MAP E3M7

LE CHEMINEMENT

Avancez dans le couloir jusqu'à l'ascenseur, avancez, empruntez la passerelle et continuez jusqu'à ce que vous voyez un bouton «Quad» sur lequel il faut appuyer. Une porte s'ouvre, révélant un portail de téléportation. Entrez-y. Dans ce nouvel endroit, tournez à gauche. Ce couloir vous mènera à une nouvelle pièce contenant un ascenseur qu'il faut prendre. Là, deux chemins s'offrent à vous : une passerelle avec une porte fermée au bout et un corridor menant à un bouton mural. Allez donc tout naturellement appuyer sur le bouton mural pour ouvrir la porte au bout de la passerelle. Vous arriverez dans une pièce où vous pourrez récupérer une armure jaune (secret 1). Sortez par la sortie qui se trouve à gauche de l'entrée et allez prendre l'ascenseur (première à droite). Avancez. Vous n'avez plus qu'à appuyer sur le bouton mural. Revenez sur vos pas (secret 2) et continuez votre périple. Vous arriverez dans une nouvelle salle. Examinez les murs. Au loin, vous voyez un bouton mural représentant un Quad rouge. Tirez dessus mais ne vous placez pas sur cette espèce de plaque à l'intersection des deux passerelles. Eliminez les ennemis et balancez deux ou trois grenades dans le trou. Ensuite, laissez-vous tomber dedans. Marchez sur le bouton au sol et tirez dans ce bouton rouge ou, mieux, mettez-lui un coup de hache. Allez en face en faisant attention de ne pas tomber dans le trou. Un petit saut suffit. Avancez dans le couloir, descendez les escaliers. Là, vous devrez traverser un couloir rapidement ou prudemment, ça dépend du style, pour éviter les clous qui jaillissent des murs. Vous arriverez bientôt dans une salle infranchissable, à cause de la lave. À gauche, un bouton mural. Appuyez dessus (secret 3). Montez sur l'ascenseur, en face du bouton. Vous arriverez sur une passerelle (secret 4). Au bout de celle-ci, tournez à droite et laissez-vous tomber. Vous n'avez plus qu'à approcher de la porte fermée pour l'ouvrir et enfin trouver le portail de téléportation qui vous mènera au niveau 5, The Wind Tunnels.

LES SECRETS : quatre

1



Dans cette salle, vous pouvez remarquer deux grilles d'aération juxtaposées. Tirez dans celle de gauche, celle qui est recouverte de sang. Elle s'ouvrira et vous pourrez prendre un Quad.

2



Revenez devant l'ascenseur, montez dessus mais reculez-vous aussitôt. Avancez encore rapidement et tombez dans le trou. Pour sortir, empruntez le portail de téléportation et revenez dans la salle suivante.

3

Mettez-vous en face du bouton mural et levez la tête. Vous devriez voir un autre bouton, tout en haut. Tirez dessus. Une porte s'ouvre à gauche, avec plein de trucs intéressants derrière.

4



Au centre de la passerelle, vous pourrez voir une sorte de cage, du côté droit. Sautez dessus. Vous récupérerez un pentagramme de protection. Sautez au fond du couloir, dans le vide. Vous retombez dans le couloir des clous mais vous êtes pour le moment invulnérable. Revenez sur la passerelle.

Niveau 6 :
CHAMBERS OF TORMENT
Code : MAP E3M6

LE CHEMINEMENT

Allez tout droit, montez les escaliers, ramassez les différents bonus qui se trouvent à droite et à gauche du couloir. Avancez tout droit jusqu'à ce que vous trouviez la rune en argent (secret 1). Ce couloir est long, dangereux (les araignées à trois pattes sont toujours aussi dangereuses). Avancez dans le couloir jusqu'à ce que vous trouviez la porte qui s'ouvre grâce à la rune en argent. Ouvrez-la. En face de vous, une porte qui s'ouvre grâce à une rune en or. Nous y reviendrons plus tard, vous pensez bien... Pour l'instant, allons vers la gauche pour prendre un ascenseur (secret 2). Laissez-vous tomber, puis reprenez l'ascenseur. Vous arrivez dans un couloir et, à partir de maintenant, il faut aller très vite. Au bout du couloir, c'est sans réfléchir qu'il va falloir sauter pour tomber sur une plate-forme. Sur celle-ci, il y a un bouton sur lequel il faut marcher. Cela ouvrira des barreaux qui vous interdisaient l'accès à un couloir. Précipitez-vous dedans pour ne pas recevoir trop de clous et continuez votre chemin. Vous arriverez sur une passerelle qui vous aidera à passer le lac de lave. Vous verrez sans doute des araignées dans le secteur. Je vous conseille de les tuer toutes maintenant pour éviter quelques petits problèmes par la suite. Dans le couloir suivant, il faut marcher sur 3 boutons. Vous ferez quelques acrobaties dans la salle suivante pour ne pas tomber dans la lave. Il faut marcher sur les deux plaques mobiles. C'est tout de même assez simple mais il vaut mieux avoir nettoyé l'endroit avant. Après cette étape, vous arriverez bientôt devant la rune en or. Prenez-la. Ne sautez pas en bas, allez vers la gauche, dans le couloir et allez appuyer sur le bouton mural au fond. Une porte s'ouvre à côté de vous ; franchissez-la et descendez les escaliers de droite pour aller ouvrir la porte de la rune d'or. Engagez-vous dans le couloir jusqu'à l'ascenseur ; utilisez-le. Si vous avez tué les araignées tout à l'heure, ça devrait bien se passer. Sinon, ça va être plutôt musclé. Traversez la passerelle, prenez la rune, cassez-vous...

LES SECRETS : deux

1

Aux alentours de la rune en argent, levez la tête. Vous verrez un bouton dans le plafond. Tirez dessus pour ouvrir un passage qui vous mènera à un Quad au bout d'un long couloir. Pour sortir de l'endroit où vous trouvez le Quad, marchez sur le bouton au sol.

2

Dans l'ascenseur, regardez en l'air. Vous voyez un bouton. Tirez dessus. Lorsque vous serez arrivé en haut, faites volte face, regardez en bas, avancez sur la poutre pour ne pas redescendre avec l'ascenseur et sautez sur une des barres pour ramasser tous les items présents à cet endroit.

Chapitre 4 : THE ELDER WORLD

Niveau 1 : THE SEWAGE SYSTEM
Code : MAP E4M1

LE CHEMINEMENT

Jetez-vous dans le gouffre ! Vous vous retrouvez dans la flotte. Un petit repérage s'impose. Vous vous trouvez sur une plate-forme et vous n'êtes pas au fond du lac. Sur un des quatre murs qui vous entourent, il n'y rien. Directement à gauche, un tunnel inaccessible où l'on peut distinguer une flèche rouge tournant à droite. À gauche, un autre tunnel. Mais dans celui-là, vous pouvez y aller. Allez-y, donc. Vous arriverez dans une nouvelle pièce. Là, allez dans le tunnel de gauche et au fond de la salle suivante, allez vers les quatre flèches qui montent vers le haut. Un ascenseur vous conduira hors de l'eau. Pour monter, placez-vous face au mur et dès que vous êtes arrivé à bon port, avancez, car l'ascenseur entre dans le mur. Avancez dans le couloir (secret 1). Avancez longuement dans le couloir pour trouver la plate-forme où se trouve la carte d'accès en or. Prenez-la, bien sûr. Regardez en bas. Vous vous trouvez exactement au-dessus de la passerelle au bout de laquelle se trouve la porte qui s'ouvre avec la carte que vous venez de trouver. Sautez dessus. Ouvrez la porte puis avancez (secret 2). Le couloir mène à une autre plate-forme grâce à laquelle vous aurez accès à un bouton mural. Appuyez dessus. Vous n'avez plus qu'à vous laisser tomber au centre de la pièce pour revenir à votre point de départ. Plongez dans l'eau. Cette fois-ci, dirigez-vous dans le couloir dont le fond est décoré d'une flèche rouge pointant vers la droite. Quand vous serez devant celle-ci, tournez à droite, avancez au fond du couloir, tournez à gauche et avancez un petit peu. Vous vous retrouvez dans une grande salle sous-marine. Il faut que vous remontiez à la surface (secret 3). Appuyez sur le bouton qui se trouve sur la plate-forme et replongez illico dans l'eau. Au fond de la «piscine», un passage s'est ouvert. Foncez-y ! En bas, vous vous retrouverez face à un couloir qu'il faut parcourir. Là, vous êtes dans une salle gigantesque sous-marine (secret 4) avec des ennemis dont on se demande bien ce qu'ils foutent là. Laissez-les en nourriture aux poissons. Allez vers la sortie que l'on reconnaît aisément : une flèche montante rouge se trouve sous le couloir. Avancez un peu, montez vers l'air qui sera libre après avoir flingué les quelques ennemis barrant le passage du téléporteur final.

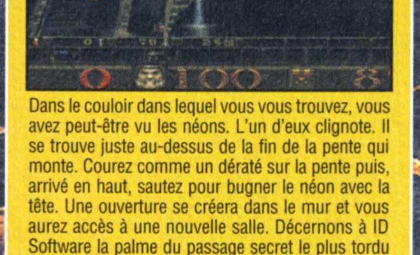
LES SECRETS : quatre

1



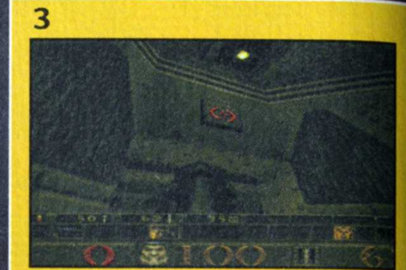

À votre sortie de l'ascenseur, vous tournez à droite. Tirez dans le mur d'en face pour qu'il pivote. Prenez le Quad.

2



Dans le couloir dans lequel vous vous trouvez, vous avez peut-être vu les néons. L'un d'eux clignote. Il se trouve juste au-dessus de la fin de la pente qui monte. Courez comme un dératé sur la pente puis, arrivé en haut, sautez pour bugner le néon avec la tête. Une ouverture se créera dans le mur et vous aurez accès à une nouvelle salle. Décernons à ID Software la palme du passage secret le plus tordu jamais conçu. Revenez maintenant dans le couloir.

3



Marchez sur la plate-forme et repérez les escaliers. Placez-vous dos à la colonne centrale, située sur les escaliers. Levez la tête... Vous verrez un symbole rouge au-dessus de la porte. Tirez dedans, redescendez les escaliers. À votre droite, un passage vient de se créer. Derrière, un portail de téléportation que vous n'êtes pas obligé de prendre. Vous vous retrouveriez au niveau de la porte à carte d'accès en or. Evitez donc de faire un pas de plus. Sinon... Vous connaissez le chemin ?

4

Placez-vous face au couloir de sortie, au centre de la pièce. Levez la tête. Sur votre gauche, vous apercevez la surface. Allez-y... Vous déboucherez dans une salle secrète. Replongez.

Niveau 2 : THE TOWER OF DESPAIR
Code : MAP E4M2

LE CHEMINEMENT

Laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve en face de vous. Vous vous trouvez dans une pièce possédant un vitrail rouge (secret 1). Sortez de la pièce (secret 2 - secret 3). Allez à gauche et avancez jusqu'au bout du couloir. Vous avez remarqué ce bassin à droite ? Ne cherchez pas à ramasser la clé en argent, c'est beaucoup trop loin. Sautez simplement dans la piscine. Celle-ci n'est en fait qu'une couche qui fonctionne comme un téléporteur. Vous vous retrouvez dans une salle assez spéciale. Je vous la décris. C'est une pièce en forme de rectangle, donc à quatre coins. À l'un d'entre eux, un ascenseur. Si vous longez le mur vers la droite, vous verrez un portail de téléportation. En continuant encore vers la droite le long de ce mur, une sortie. Visitez cette pièce APRÈS avoir tué les monstres, bien sûr. Commencez par aller vers la sortie et, dans le couloir, prenez la première à droite. Au fond de la salle, appuyez sur le bouton en forme de couteau pour faire descendre l'ascenseur. Utilisez-le. Attention, ça devient coton et il faut faire preuve d'un peu de dextérité pour profiter de la suite. Il faut en effet sauter de poutre en poutre pour récupérer les différents items qui se trouvent sur ce plafond où vous ne manquerez sans doute pas de tomber. Vous commencez par vous placer sur une plate-forme sans danger où vous prenez des balles. Sur une poutre en face, sautez pour atteindre le pentagramme de protection. Sur cette même poutre, vous devriez trouver des clous et un «Nailgun». À partir du «Nailgun», tournez à 45° vers la gauche et sautez pour récupérer de l'énergie. Sur cette poutre, allez aussi chercher un joli assortiment de munitions et un «Double-barrelled Shotgun». Redescendez dans la pièce rectangulaire et utilisez la sortie. Cette fois-ci, avancez dans le couloir jusque la pièce au vitrail rouge. Montez la pente qui vous mène au vitrail rouge et retournez-vous. Vous voyez ici un assemblage de trois poutres. sautez sur la plus basse et montez sur la deuxième afin d'atteindre la troisième. Placez-vous face au vitrail et tournez-vous à 180°. Vous êtes face au mur. Approchez-vous-en le plus possible et tournez à 90° vers la gauche. Avancez en effectuant un petit saut. Baissez la tête et continuez. Vous vous retrouverez en haut d'une salle traversées par des poutres (secret 4). Une fois en bas, deux chemins s'offrent à vous. Placez-vous à l'intérieur de la cage. Vous devez vous placer face aux barreaux baissés ; normalement, vous pouvez constater qu'il existe des barreaux le long du mur. Avancez dans le couloir jusqu'au «bouton-couteau». Appuyez dessus. Une porte s'ouvre derrière vous. Allez dans la cache qui représente la clé en argent. Vous serez téléporté à l'endroit où elle se trouve. Vous pouvez effectuer quelques sauts pour récupérer les différents objets sur les bords du lac. Une fois ceci fait, plongez dans l'eau. Reprenez le couloir de sortie pour aller jusqu'à la pièce du vitrail rouge. Remontez sur les poutres mais cette fois, placez-vous face au vitrail et sautez pour atteindre la plate-forme qui se trouve devant. À partir de cette dernière, tirez dans le vitrail et sautez à l'intérieur. Avancez dans le couloir, prenez l'ascenseur, avancez dans le couloir et allez vers le «bouton couteau». Appuyez dessus (secret 5). Vous tombez et vous voyez un nouveau couloir. Allez dedans. Vous verrez, proche de l'entrée, une espèce de mâchoire d'acier. Approchez-vous, doucement, très doucement. La mâchoire descendra. Vous n'avez plus qu'à sauter par-dessus pour passer. Continuez. À un moment, vous devrez marcher sur un poutre. Courez pour éviter le tir de clous et longez le mur à droite pour ne pas tomber dans le vide. Vous vous retrouvez devant un portail de téléportation. Entrez dedans. Après une belle chute, vous pourrez sortir du niveau.

LES SECRETS : cinq

Niveau 3 : The Elder God Shrine
Code : MAP E4M3

LE CHEMINEMENT
Commencez par tirer dans le vitrail rouge pour ouvrir la porte. Tournez à droite, prenez le Quad et avancez vers la porte d'en face. Faites le ménage qui s'impose puis allez de l'autre côté de la salle. Vous devez appuyer sur un bouton mural et sortir. À votre droite, une porte vient de s'ouvrir. Après un ménage de rigueur, sautez dans le bassin ; laissez-vous couler, remontez et allez à la surface. Vous êtes, à mon goût, dans un des plus beaux passages de Quake : le cimetière. Ce lieu est assez petit, vous vous y retrouverez vite. Vous pouvez récupérer un lance-grenades dans le coin le plus éloigné de l'endroit où se trouvent les tombes. Vous pouvez aussi saisir un Quad. Allez ensuite dans le monument funéraire dans lequel vous verrez un portail de téléportation. Sautez sur la plate-forme aquatique qui s'élèvera automatiquement (secret 1). La porte de gauche s'est ouverte, un message vous en a prévenu. Prenez le Quad et dirigez-vous vers la porte qui ne comporte aucun symbole. Avancez jusqu'au bout du couloir (secret 2 - secret 3). Tournez à gauche et avancez ; vous allez passer à côté d'une porte qui s'ouvre grâce à une clé en or, sur votre droite. Prenez la prochaine à gauche, la première à droite et continuez dans le couloir. Au bout, en face de la fenêtre bleue, tournez à droite. Attention, le couloir suivant coulisse en dessous de la lave. Courez à mort et finissez votre footing par un saut. Autre méthode, plus sûre : avancez dans ce couloir jusqu'à ce qu'il bouge. Dès qu'il se met en branle, reculez. Et c'est au moment où il revient dans sa position initiale qu'il faut avancer, en courant, mais plus tranquillement. Au bout du couloir, une porte s'ouvre, révélant une clé en argent. Prenez-la et revenez sur vos pas. Toujours avec les mêmes méthodes pour le couloir. Alors, pour les étourdis : première à gauche, première à droite - pas très visible, faites gaffe, première à gauche, première à droite, long couloir, première à droite. Parcourez cet autre couloir jusqu'à ce que vous arriviez devant la «porte argent». Ouvrez-la. Là, c'est facile. Il vous faut trouver la clé en or. Vous ne pouvez pas la louper. Le couloir n'a aucun embranchement. Revenez sur vos pas, entre les deux portes, précipitez-vous dans le couloir d'en face, prenez la première à gauche et allez ouvrir la porte à la clé en or et sortez pour aller vers le niveau suivant.

LES SECRETS : trois

1

Les deux vitraux sont en fait factices. Pour aller derrière eux, il vous suffit d'avancer dans leur direction.

2



Allez à droite. Vous vous retrouvez dans un couloir en forme de carré. Vous distinguez un bouton sur l'un des murs. Appuyez dessus. La pièce descend (secret 3).

3



Remontez en empruntant l'escalier pour revenir sur l'ascenseur. Mais reculez très vite. Une fois que l'élévateur est remonté, sautez dans le portail de téléportation qui se trouvait dessus. Avancez pour tomber dans l'eau, prenez l'ascenseur, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout du couloir.

1



Tirez sur le vitrail rouge puis appuyez sur le bouton représentant un couteau. Allez aux coins de la pièce situés autour de la porte de sortie et ramassez les munitions et le fusil.

2

Allez à droite, au bout du couloir. Tirez dans le pan de mur du fond qui ne possède pas de rebord, en bas. Une porte s'ouvre (secret 3).

3



Entrez dans la pièce et attendez que la porte se referme. Vous aurez alors accès à un très mince passage, genre délirium, au bout duquel vous pourrez appuyer sur un bouton «couteau». Appuyez dessus, sortez de la pièce en tirant dans la porte et entrez dans le trou sur le sol. Vous vous retrouverez sur la poutre de la salle de départ. Sortez de la pièce après avoir pris tous les items sur la poutre

4



Pour accéder au passage, il vous suffit de sauter sur l'une des poutres !

5

Reculez très vite pour ne pas tomber. Cela fait, tournez-vous vers la droite et tirez dans le mur du fond. Avancez et sautez dans le gouffre. Revenez dans la salle du vitrail.

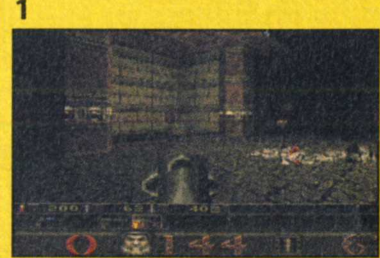
Niveau 4 : The Palace of Hate
Code : MAP E4M4

LE CHEMINEMENT

Avancez dans le couloir en face de vous. Vous arriverez bientôt dans une grande salle. Vous verrez un vitrail rouge sur votre gauche. Dirigez-vous vers lui (secret 1 - secret 2 - secret 3). Faites le tour de la salle. Vous finirez par trouver des escaliers. En bas de ceux-ci, un couloir. Allez-y ; attention, deux pans de mur coulisseront, révélant deux affreux monstres sauteurs. Montez les escaliers et avancez dans le couloir de gauche. Ne prenez pas la première à gauche mais continuez à progresser dans le couloir. Vous franchirez une passerelle. Allez à gauche. Vous trouverez bientôt une passerelle sur votre gauche ; il faut la franchir. Après, tournez à droite et avancez tout au bout de ce long couloir (secret 4). Tournez à droite et allez au bout du passage. À votre gauche, une guillotine. Il faut la passer sans paniquer. Approchez-vous doucement, à pas de loup. Elle descendra. Avancez, vous ne vous ferez aucun mal. Retrouvons ici nos amis qui sont passés par le secret 4. Avancez sur la plate-forme et marchez sur le bouton. Sautez par terre puis sur la passerelle qui se rétracte au niveau de l'eau. Elle vous conduira sur un rebord où vous trouverez un «Super Nailgun». Placez-vous sur la deuxième passerelle, qui se rétracte. Prenez tous les objets dont la clé en argent (secret 5). Sautez dans l'eau et sortez de l'endroit en empruntant la porte qui se trouve en face des deux passerelles, au centre. Dirigez-vous vers la gauche, avancez dans le couloir, prenez les escaliers, avancez, contournez le mur. Vous devriez reconnaître l'endroit. Vous êtes à la fontaine. Sortez, faites le tour de la pièce pour trouver les escaliers ; descendez-les, empruntez le couloir, montez les escaliers, tournez à gauche mais là, prenez la première à droite. Avancez jusqu'à la porte qui s'ouvre avec la clé en argent, ouvrez-la et sortez du niveau.

LES SECRETS : cinq

1



En face du vitrail, vous verrez un portail. Au-dessus de celui-ci, un symbole représentant une sorte de soleil. Tirez dedans et allez chercher le pentagramme de protection qui vient d'apparaître dans la salle qui a supplanté le vitrail.

2



Passez par l'arche en face de la salle du secret 1 et sautez dans la fontaine. Quel secret intéressant ! À chaque fois que vous y replongerez, vous récupérerez 25 points de vie !

3



Contournez cette fontaine et avancez dans ce lieu jusqu'à ce que vous passiez des escaliers. Avancez lentement dans le couloir et regardez bien à droite. Mais vraiment. Grâce à un effet d'ombres astucieux, on ne voit pas un certain couloir qui part à droite. Avancez un peu dedans. Boudiou ! Le couloir se soulève. Reculez un peu et avancez vite, de manière à vous retrouver sous le couloir. Vous ferez une légère chute. Retournez-vous, avancez. Vous arrivez sous des escaliers, un passage secret, quoi ! Marchez sur le bouton au sol pour ouvrir certains barreaux à l'escalier, montez-les, tournez à droite et parcourez tout le couloir. Vous vous retrouvez du côté de la fontaine. Hop, baignez-vous-y un petit coup, et sortez.

4



Tournez-vous vers la gauche et allez ramasser les munitions au fond du couloir. Un passage s'ouvre à votre droite. Tournez à gauche et allez vous appuyer sur l'extrême droite du mur. Il s'ouvrira. Montez sur ce qui est en fait un ascenseur puis sautez vers la pièce qui est en contrebas ; elle contient un Quad. Restez à cet endroit et sautez quelques lignes au cheminement. Les personnes n'étant pas passées par ce passage secret l'auront bien mérité.

5



Je vous préviens : c'est sans doute le secret le plus tordu du jeu. Placez-vous sous le portail de téléportation, placé horizontalement en hauteur. Sautez... Vous n'arrivez pas à l'atteindre. Baissez la tête. Vous distinguez un mince fossé dans lequel il vous est impossible de tomber. Balancez quelques grenades dedans et sautez, n'arrêtez pas de sauter. Le souffle de l'explosion conjugué à votre saut vous fera atteindre le portail. Incroyable, non ? Bon, ben, vous voilà devant la porte qui s'ouvre grâce à la clé en argent, vous n'avez plus qu'à l'ouvrir et entrer dans la porte qui vous conduira au niveau suivant.

Niveau 5 : Hell's Atrium
Code : MAP E4M5

LE CHEMINEMENT

Avancez dans le couloir. Vous vous retrouverez devant une piscine d'acide avec des berges de part et d'autre et une passerelle en face de vous. Dirigez-vous vers la berge droite grâce à un petit saut. Vous verrez deux entrées, qui mènent en fait à la même pièce. Dans cette pièce, vous prendrez la clé en or. Aaaah ! Ça fait du bien de trouver une clé si vite... Sortez de cet endroit. Sautez sur la plate-forme circulaire, qui est en fait un ascenseur pour effectuer un saut magistral qui vous permettra d'atteindre la passerelle centrale sans avoir à passer par l'acide. Allez vers la berge gauche, passez par une des entrées et ouvrez la porte «or». Vous êtes dans une grande pièce (secret 1). À gauche de l'ascenseur, des escaliers ; prenez-les. Deux chemins s'offrent à vous : gauche ou droite. Allez à gauche. Montez les escaliers. Vous distinguez un bouton en contrebas. Allez devant et appuyez dessus. Vous tombez. Avancez dans le couloir. Là encore, deux voies s'offrent à vous. Allez, on va à droite, on avance dans le couloir et on descend les escaliers, on tourne à gauche et on descend d'autres escaliers. En bas, on tourne à droite, on monte la pente et on se dirige dans le couloir vers la gauche. Là, on se dirige dans la première pièce à gauche. Il faut marcher sur la dalle centrale pour abaisser les vitraux (secret 2 - secret 3). Sortez de la salle du bouton et dirigez-vous vers la gauche. Vous arriverez dans une autre salle remplie de vitraux que vous pourrez baisser en prenant les munitions qui se trouvent ici. Mais le plus intéressant dans cette salle, c'est le passage qui se trouve à droite de l'entrée, un peu en retrait. Montez les différentes pentes qui le composent pour aller chercher la clé en argent. Redescendez. Attention, c'est sombre ! Pour revenir sur vos pas, c'est facile. Prenez la première à gauche - par un des passages créés par l'abaissement des vitraux, première à gauche ensuite - tout de suite après en fait, première à gauche, première à droite et là, continuez dans le couloir tout droit jusqu'à ce que vous trouviez un portail de téléportation (secret 4). En vous approchant de ce portail, la pièce reculera, vous éloignant ainsi dudit portail. En plus, il faut se mouiller pour y arriver ! Deux niches contiennent des boutons muraux. Allez appuyer dessus pour créer une passerelle qui vous mènera à bon port à pied sec. Là, il vous suffit d'avancer tout droit et lorsque vous vous retrouverez dans la pièce centrale, tournez à droite et sortez à l'extérieur. Vous vous retrouvez face au lac d'acide mais cette fois, pas moyen de l'éviter. Sautez pour atteindre la passerelle en un minimum de bonds. Dirigez-vous vers le portail sombre et contournez-le. Attention aux clous, magnez-vous. Vous arrivez devant un lac de lave. Surtout n'utilisez pas votre clé en argent tout de suite. Un niveau caché ? En route en A ! Plutôt flemmard ? Allez en B !

A - Bon ! Commencez par sauvegarder ! Ce n'est pas gagné. Il suffit de passer le lac de lave en sautant... sur les poutres ! Attention, il ne faut pas que vous utilisiez votre clé en argent. Enfin, pas maintenant. Une fois le bassin passé, allez à gauche, ouvrez la porte et entrez dans le portail de téléportation. Direction The Nameless City, code MAP E4M8.

B - C'est plus facile qu'en A ! Utilisez votre clé dans la serrure, à gauche du bassin et passez par la passerelle pour aller en face. Vous irez au niveau suivant, «The Pain Maze».

LES SECRETS : quatre

Niveau 6 : The Pain Maze
Code : MAP E4M6

LE CHEMINEMENT

Attention, ce niveau vous demandera pas mal de dextétité. Prenez les différents objets et sautez dans le trou. Prenez tous les objets qui se trouvent dans la pièce où vous venez d'arriver (secret 1). Vous voyez deux sorties sur le même mur. Prenez celle de droite, celle où la porte n'est pas encore ouverte. Ne sautez pas dans le bassin, avancez, prenez l'ascenseur. Dans le couloir, tirez plusieurs coups successifs dans l'autel rouge. Derrière vous, une cavité s'est ouverte, révélant une clé en argent. Sautez de l'endroit où vous êtes pour atteindre ce renfoncement. Revenez sur vos pas, dans la salle du bassin puis dans le salle aux deux sorties. Là, il vous faut passer par la sortie de gauche. Sur votre route, vous verrez un passage fermé par des barreaux. À votre approche, ils s'écarteront. Avancez et descendez vers la salle suivante. Très dur, car plein de ces saloperies bleues sauteuses vous attendent. Dans cette salle, il faut appuyer sur les quatre boutons fixés au colonnes. Un ascenseur descendra, avec la clé en or. Allonzy, allonzo. Vous vous retrouverez exactement à votre point de départ. Sautez dans le trou, une fois de plus et sortez par la porte de droite. Mais là, sautez dans le bassin (secret 2). Avancez tout au fond du couloir. En levant la tête, vous ne tarderez pas à voir la surface. Allez y reprendre votre souffle et montez sur la terre ferme (secret 3). Marchez sur le bouton représentant une clé en or. Un ascenseur arrivera et vous pourrez monter dessus. Placez-vous sur une des poutres de façon à être le plus près possible de la grille qui s'ouvre avec une clé en argent. Sautez à cet endroit en courant. Avancez jusqu'à l'eau, laissez-vous couler et nagez au fond du couloir. Cette nouvelle pièce est riche en objets mais aussi en monstres. Avancez jusqu'au fond et appuyez sur le bouton mural. Montez ensuite l'énorme escalier. Avancez dans le couloir jusqu'à l'ascenseur et marchez sur la dalle. Sautez sur la plus haute des poutres (secret 4). Faites le tour de l'assemblage des poutres, de façon à vous retrouver le plus près possible du portail de téléportation. Sautez d'abord sur la planchette de bois de façon à récupérer le lance-missiles. Baissez la tête et avancez le plus possible à l'extrémité de ce support assez inconfortable. Vous devriez pouvoir effectuer un petit saut dans le portail de téléportation. Vous vous retrouvez tout en haut des poutres et une nouvelle ouverture s'est créée à droite du couloir que vous empruntiez pour atteindre les plus hautes poutres. Sautez dedans. Vous tomberez dans l'eau, comme assez souvent ; descendez rapidement au fond de ce puits et, une fois en bas, nagez dans le couloir ; revenez à la surface. Tirez dans l'autel rouge et avancez dans le couloir. Vous trouverez bientôt la fin du niveau.

LES SECRETS : quatre

1



Sur une des colonnes, vous ne tarderez pas à voir un bouton. Appuyez dessus. En face de vous, un passage se crée, justement - désolé, je ne pouvais pas m'en empêcher. Entrez dedans, utilisez l'ascenseur, prenez les objets et redescendez par l'élévateur.

2

Avancez en levant la tête. Vous apercevez une sortie qui mène à une salle secrète.

3

Sautez dans l'eau et examinez le pilier central qui soutient la plate-forme de la surface. L'un de ses côtés est un peu vert ! Tirez dedans et pénétrez dans cet endroit. Remontez à la surface.

4



De la poutre où vous vous trouvez, vous pouvez sauter sur la plate-forme sur laquelle se trouve une armure. Pour revenir sur vos pas, prenez l'ascenseur, passez dans le conduit qui a été ouvert avec la clé d'argent, avancez dans l'eau puis dans le couloir, prenez les escaliers et ressautez sur la plus haute des poutres.

1



Marchez sur la dalle au centre de la pièce. En face de vous, un ascenseur descend. Prenez-le et tirez dans le bouton rouge en face de vous quand vous vous tournez. Une passerelle arrive. Sautez dessus pour arriver dans une pièce pleine de bonus. Descendez en vous laissant tomber sur le sol.

2



Allez visiter les cachettes derrière les vitraux. Une des caches est un peu plus grande. Tirez dans le mur du fond. Prenez l'ascenseur. Vous vous trouver à côté d'un bassin d'acide. Plongez dedans et dépêchez-vous de ramasser tous les objets pour ressortir ensuite. Si vous voulez aller au secret 3, ne sautez pas tout de suite en bas.

3

Marchez sur le rebord qui longe le mur, celui de droite quand vous vous tenez dos au bassin. Faites ainsi le tour de la pièce grâce à des petits bonds successifs quand les rebords sont inexistants. Longez toujours le mur qui se trouve à votre droite jusqu'à ce que vous voyez une pièce inaccessible à partir du bas de la pièce. Cette dernière est un passage secret. Revenez dans la salle de départ, celle où les vitraux se sont baissés par la même méthode.

4

Levez la tête. Sur certaines poutres, vous remarquez des objets. On peut les atteindre en sautant sur le socle qui contient la torche, en montant jusqu'en haut et en sautant sur une des deux poutres. Pas facile à réaliser.

Niveau 7 : Azure Agony
Code : MAP E4M7

LE CHEMINEMENT

Avancez au fond de la salle pour ouvrir la porte. Pas celle de gauche, hein ! Celle du fond. Avancez, vous tombez. Z'inquiétez pas, c'est prévu au programme... Là, vous êtes dans une petite salle dans laquelle il faut appuyer sur deux boutons muraux pour ouvrir les grilles qui protégent un ascenseur. Une fois cela fait, utilisez l'élévateur. Grâce à des sauts, allez ouvrir les portes qui se trouvent de part et d'autre de l'ascenseur. Celle qui se trouve derrière tout le fatras de bonus en tout genre cache un lance-clous, donc prudence. Néanmoins, vous y trouverez un anneau d'invisibilité. La porte qui se trouve derrière l'armure est le commencement d'un labyrinthe. On s'y paume facilement. Moi qui vous parle, j'ai trouvé les 9 passages secrets, terminé le niveau en 1mn 58, je ne suis pas sûr de m'y retrouver ! Mais j'ai mes repères ! Tout d'abord, je fonce pour éviter les deux lance-clous qui me souhaitent la bienvenue. J'avance tout droit et je progresse en escalier ! Je fais Gauche-Droite quatre fois de suite et je tourne à gauche une fois de plus pour me retrouver devant un bassin dont le toit est orné d'un vitrail. Ne tenez pas compte des escaliers, prenez à chaque fois la première à gauche, puis la première à droite. À un moment, vous vous retrouverez devant une armure rouge (secret 1). Vous arriverez dans la pièce dont je vous ai parlé plus haut (vitrail rouge au plafond). En tirant dans le vitrail, vous activerez une passerelle qui rendra la berge d'en face accessible grâce à un saut (secret 2). Avancez dans le couloir pour chercher la clé en argent (secrets 3 - 4 - 5 -6 - 7 - 8 - 9 !!!!). Prenez la sortie qui se trouve à gauche - rapport à l'entrée - et avancez jusqu'au fond du couloir. Vous trouverez une porte qui s'ouvre avec une clé, une clé en argent. Avancez dans le couloir. Ça va être très dur ! Il faut tuer les araignées à 3 pattes qui sont sur leur perchoir. Bonne chance. Une fois la meute décimée, montez sur l'ascenseur au centre de la pièce et sautez vers la sortie, en face de l'entrée derrière le perchoir. Prenez la rune et téléportez-vous. Ouf...

LES SECRETS : neuf

1



Là, ne suivez plus le chemin Gauche-Droite. Tournez à gauche. Vous arriverez devant un Quad. Allez dessus pour vous en saisir. Vous tombez dans de l'acide. Dépêchez-vous mais n'allez pas dans le portail de téléportation qui est en face. Avancez et tournez-vous. Vous verrez un autre portail. Viiiite ! Sautez dedans. Vous vous retrouverez dans la pièce où se trouvait l'armure rouge. En appuyant sur le bouton mural, vous verrez un mur se lever révélant de nombreux items. Laissez-vous tomber pour revenir dans le corridor et reprenez le chemin en escalier...



2



Faites plouf ! Hop, dans l'eau. En faisant un tour de reconnaissance, vous verrez un bouton mural «Quad». Appuyez dessus. Passez le portail de téléportation à gauche du «Quad». Vous vous retrouvez sur les escaliers dans la même pièce. Faites 3 «Gauche-Droite» et allez en face. Une nouvelle pièce est apparue. Montez les escaliers et récupérez le matos. Revenez sur vos pas, dans la pièce du vitrail.

3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9







Allez dans la flotte. Repérez les passerelles à la surface de l'eau et matez un peu ce que cela donne en dessous. Tirez dans leurs extrémités extérieures. Deux d'entre elles s'ouvrent. Allez dans celle qui vous mène à une pièce (3). Allez dans l'autre (4). Vous venez de franchir un portail de téléportation (5). Bougez (6 !). Sautez de la petite plate-forme. Tirez dans l'espèce de voyant lumineux, une mosaïque composée de crânes. Une porte s'ouvre (7). Sur la même plate-forme, vous voyez que le mur est dans l'obscurité, excepté en deux endroits en vis-à-vis. Si vous tirez dessus, vous verrez deux petites cachettes, renfermant des missiles (8 et 9). Mettez-vous dos à la mosaïque de crânes et tombez par la première ouverture vers la gauche dans un couloir. Avancez tout droit, tournez à droite. Vous vous retrouvez dans la célèbre salle du vitrail qui n'a plus aucun secret pour vous maintenant. Sautez en face, allez dans le couloir et allez jusqu'à la grande salle où vous avez trouvé la clé en argent.

QUAKE

éditeur :
GT INTERACTIVE

configuration :
486 DX 4/100, 8 Mo, CD

sortie :
Septembre 96

texte et voix :
Anglais

note :
★★★★☆

\+ *Les programmeurs ont vraiment fait preuve d'imagination en ce qui concerne l'emplacement des passages secrets. Techniquement irréprochable. Effets de lumière magnifiques.*

\- *Certains endroits sont vraiment trop sombres. Répétitif. Manque de scénario.*

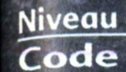
- conclusion -

Quake est un excellent jeu, c'est indéniable. Néanmoins, il manque quand même une petite touche d'humour, l'ombre d'un scénario et surtout une fin digne de ce nom. Mais il est techniquement irréprochable.

La Fin
Code : MAP END

LE CHEMINEMENT

Vous commencez dans la flotte. Tournez à gauche et passez par l'ouverture. Laissez-vous couler, avancez dans le couloir et remontez à la surface. Passez dans la porte de téléportation de lave. Suivez le couloir jusqu'au bout. À votre droite, LE monstre, Mr Méchant himself. Il est accompagné d'un espèce de grizzly. Tuez-le pour ouvrir le passage à votre gauche. Continuez tout en haut ; vous verrez, le chemin est semé d'embûches. Mais VRAIMENT, hein ! Bon courage. Là-haut, vous verrez un portail de téléportation. Examinez la situation. Vous voyez cette petite boule qui gravite autour du monstre. Oui ? OK. À un moment, elle entrera, oui, «entrera» dans Shub-Niggurath. C'est à ce moment précis qu'il faut entrer dans le portail. Vous serez téléporté à l'intérieur du monstre. En fait, lorsque vous prenez le téléporteur, vous vous retrouvez à l'endroit où se trouve la boule. Quand elle est dans le monstre, vous le faites exploser. Boum ! Non, pas boum, cette séquence de fin est une des plus frustrantes du monde des jeux vidéo.



Niveau 8 : The Nameless City
Code : MAP E4M8

LE CHEMINEMENT

Commencez par sortir de la pièce en allant au fond à gauche. Dans la cour, engouffrez-vous dans le passage qui se trouve sous le promontoire en bois. Prenez la première à droite et montez au premier étage (secret 1). Vous voyez un trou dans le sol : allez dedans (secret 2). Après ce bon bain, sortez du bassin et allez appuyer sur le bouton mural. Une poutre s'abaissera. Montez dessus et sautez à l'intérieur de la cage centrale. Une fois à l'intérieur, appuyez sur cet autre bouton. Vous descendrez. En bas, tirez dans la marque rouge dans le mur pour sortir de votre prison. Avancez dans le couloir, là où c'est éclairé en fait. Montez sur l'élévateur et, une fois en haut, faites un bond pour rejoindre le couloir. En le parcourant, vous vous retrouverez sur une corniche en face de laquelle se trouve le promontoire qui soutient la clé en or. Sautez pour aller la chercher. Sautez dans la cour intérieure (secret 3). Revenez sous le promontoire de bois puis prenez la première à droite. Remontez à l'étage et sautez dans le trou. Si vous avez loupé le secret 2 tout à l'heure, vous pouvez retenter l'opération. Là, sortez de la pièce, sans passer par la poutre. Dirigez-vous donc dans le couloir éclairé et sautez sur les différents élévateurs successifs. Il y en a cinq. Avancez dans le couloir. Au bout, vous verrez un bouton encastré dans le sol. Marchez dessus. Revenez sur vos pas et montez sur la poutre pour sauter au centre de la cage. Vous vous retrouvez à l'étage en dessous. Allez encore dans le couloir, montez sur l'élévateur et faites un bond jusqu'au couloir. Parcourez-le encore et sautez dans la cour. Cette fois-ci, n'allez pas dans le couloir sous le promontoire mais dans celui d'en face. Vous croiserez une pièce à votre gauche, dans laquelle se trouve une armure. Si vous allez la chercher, un mur vous bloquera. Il ne se relèvera que peu après, mais vous vous serez fritté avec des zombies. Sautez le lac de lave. Vous arrivez bientôt à un cul de sac. Allez appuyer sur le bouton mural du fond. Un élévateur arrivera derrière vous. Utilisez-le. Avancez, passez à droite de la porte qui s'ouvre grâce à la clé en argent. Engagez-vous dans le couloir suivant en faisant attention aux lanceurs de clous. Vous devrez encore traverser une cour et un autre couloir meublé de lanceurs de clous aussi. Vous arriverez à un endroit circulaire équipé d'un élévateur au centre. Montez dessus et sautez sur la corniche. Prenez le Quad et empruntez le portail de téléportation. Là, le comité d'accueil sera au rendez-vous, la clé en argent aussi. Après vous en être saisi, prenez le portail de téléportation. Vous revenez dans la cour avec l'élévateur. Repassez par la succession de couloirs jusqu'à ce qu'à votre droite, vous tombiez sur la porte qui s'ouvre avec la clé que vous possédez. Passez cette porte (secret 4). Allez à gauche et sortez du niveau.

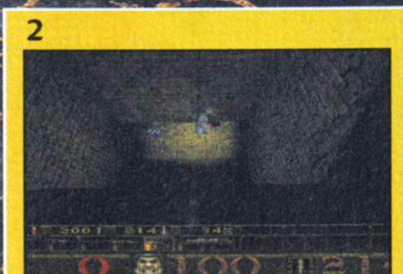
LES SECRETS : quatre

1



Vous verrez ici un bouton mural qui n'est pas vraiment accessible. Il faut sauter dans sa direction pour appuyer dessus. Vous vous retrouverez au rez-de-chaussée, mais un passage au fond du couloir se sera ouvert. Ça se passe à droite du bouton. Tournez vers la droite et prenez l'élévateur. Vous arriverez dans une salle avec un monstre redoutable. Mais un Quad. Vous remarquez un trou dans le sol. Sautez dedans. Ensuite, vous n'avez qu'à descendre, dans la salle où vous avez utilisé le bouton mural.

2



Placez-vous face au mur du fond de la pièce et effectuez un saut vers ce mur, pour être le plus proche possible du bord quand vous tomberez. Avec un peu de bol, vous vous retrouverez dans une pièce secrète. Ensuite, sautez dans la flotte.

3

Vous avez sans doute remarqué dans cette cour une porte qui s'ouvre grâce à une clé en or. Et hop ! Une nouvelle salle secrète.

4

Allez vers la droite et laissez-vous tomber entre les poutres. Pour sportir, allez appuyer sur le bouton mural et revenez à l'entrée.



EN RÉSUMÉ

Les hommes ne sont pas les seuls à aimer la guerre, les robots aussi. Sous les ordres du commandant Zod, une armée de robots rouges essaye de prendre le contrôle des planètes "habitables" de la galaxie. La tâche de Zod n'est pas facile car ses robots ne sont pas - loin de là ! - les machines ultra-perfectionnées auxquelles nous a habitués la science-fiction. Ils seraient plutôt du genre "Gros Bill", c'est-à-dire stupides, tire-au-flanc et lâches. On en vient à se demander comment ils ont pu conquérir autant de planètes, mais l'explication est simple : leurs adversaires sont des robots bleus au moins aussi mauvais qu'eux. Z entre dans la catégorie des Wargames temps réel à la manière de Command & Conquer ou de Warcraft. Mais à la différence de ces deux jeux, le territoire est connu à l'avance et aucun bâtiment n'est à construire. On dirige simplement les troupes rouges pour prendre des drapeaux afin d'obtenir les portions de territoires où se trouvent les usines de production. Grâce à ces usines, on produit plus de troupes pour exterminer l'adversaire. Bien sûr, les bleus font tout pour vous en empêcher en essayant de prendre les mêmes drapeaux, car plus un camp possède de drapeaux, plus la production et le moral s'améliorent. Ce principe de jeu, original, s'avère en fait très limitatif pour le joueur. La partie gestion est inexistante puisqu'il n'y a plus de base ou de ressources à gérer. On choisit simplement l'unité à produire au sein d'un éventail assez limité (six modèles de robots et sept de véhicules, tous n'étant pas forcément utiles ou accessibles selon les niveaux). Et d'un point de vue stratégique, Z ne s'en tire pas mieux : l'action se déroule uniquement autour des drapeaux et il y a peu de choses à faire, si ce n'est choisir les meilleures troupes pour prendre les drapeaux les plus importants. Outre ce manque d'intérêt, le niveau de difficulté en rebutera plus d'un, l'ordinateur jouant extrêmement bien puisqu'à chaque début de partie, il envoie ses troupes dans plusieurs directions pour prendre une bonne avance en drapeaux, alors que vous êtes encore en train de regarder la carte pour savoir où sont les drapeaux. Z devait être le jeu de l'année, ce sera plutôt la déception de l'année.

Z

Les Bitmap Brothers, vous connaissez ? Spécialistes des jeux d'arcade, ces programmeurs ont à leur actif plusieurs excellents titres (SpeedBall, Xenon, GODS, Chaos Engine...). Z est leur premier jeu de stratégie, mais sera-t-il de la meme trempe que leurs précédentes productions ?

CMDR: ZOD

Robots-ratifs



1ère partie : LE MATOS ET LES ROBOTS

LES ROBOTS

LE GRUNT ET LE PSYCHOS



Le Grunt est le soldat le plus stupide que vous puissiez trouver sur un champ de bataille. Vous devez le surveiller en permanence pour être sûr qu'il obéit correctement à vos ordres. N'espérez pas non plus le voir attaquer les unités puissantes, il est beaucoup trop lâche. Préférez toujours le Psychos, sauf si vous devez construire rapidement des robots (par exemple pour prendre un véhicule ou un drapeau).

LE PYROS ET LE LASER





Ces deux unités sont un peu plus rapides que le Tough mais font moins de dégâts et sont surtout plus longues à produire. Elles sont donc moins intéressantes qu'une armée de Toughs.

LE TIREUR



Ce type de robot est le plus fort du jeu car il cumule TOUS les avantages. Sa "grande" intelligence (la plus élevée de tous les robots) en fait un excellent pilote de char, sa vitesse lui permet de s'emparer rapidement des drapeaux et sa portée de tir l'autorise à attaquer des cibles éloignées (il a par exemple la faculté de détruire les canons sans que ceux-ci puissent riposter). Le Tireur est en outre capable de tuer les pilotes des véhicules dont vous prendrez ensuite le contrôle. Malgré ses qualités, le Tireur n'est pas excessivement cher à construire et sera donc l'unité à produire en masse.

LE TOUGH



C'est le seul robot qui soit capable de détruire les blindés grâce à sa puissance de feu identique au char léger. À plusieurs, ils sont susceptibles de détruire les défenses des forts.


Des robots ou des clowns?

LES VÉHICULES

LA JEEP



C'est l'unité la plus rapide et elle est donc la mieux adaptée pour prendre les drapeaux éloignés ou au cœur du camp ennemi. Avec un groupe de jeeps, on peut tuer les conducteurs des blindés. Écartez cependant les jeeps afin qu'elles ne se fassent pas toutes détruire en même temps par un seul tir d'obus. Leur vitesse leur donne aussi la chance de passer sous les tirs des obusiers et lance-missiles lors d'une attaque.

LE CHAR LANCE-MISSILES



Avec sa puissance de feu dévastatrice, ce blindé détruira tout sur son passage mais ne comptez pas trop sur lui car sa lenteur est telle qu'il sera rarement là où on a besoin de lui. Si par contre vous réussissez à le placer à un passage obligé des bleus (et à proximité d'une usine de réparation), alors vous allez vous amuser à casser du robot. Pour le protéger des attaques des véhicules rapides, il est tout de même préférable de l'entourer de plusieurs robots qui détourneront l'attention de l'adversaire pendant qu'il tirera, car sa fréquence de tir est faible.

LE VTB



Le VTB est un véhicule intéressant pour transporter rapidement les troupes, d'autant plus qu'elles peuvent tirer depuis l'intérieur du véhicule. Malheureusement, on n'a pas le temps d'en construire car les chars sont quand même plus efficaces. Vous aurez donc surtout l'occasion de l'utiliser dans les niveaux où vous en trouverez un abandonné.

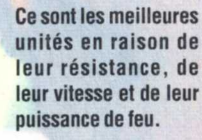
LA GRUE



La grue est un gadget utile pour réparer les usines et les ponts détruits. Sauf cas exceptionnel, n'en construisez pas mais utilisez celles qui sont déjà disponibles (pour chaque niveau où elles sont nécessaires, il y en a une dans votre effectif de départ ou qui traîne près du fort).

LES CHARS :

Ce sont les meilleures unités en raison de leur résistance, de leur vitesse et de leur puissance de feu.



La logistique est importante.

LE CHAR LÉGER



Il est idéal dans les premiers niveaux pour effectuer des percées du fait de sa vitesse et à sa puissance de feu supérieure à celle de la plupart des robots. Dans les derniers niveaux, il tiendra les drapeaux pendant que vous lancez des attaques plus profondes en territoire ennemi.

LE CHAR MOYEN



C'est une bonne unité, capable de résister à plusieurs assauts, mais il est préférable de le faire accompagner de plusieurs jeeps ou d'un char léger afin de le couvrir.

LE CHAR LOURD



Il permet d'éliminer toutes les unités sur le terrain (contre un obusier, un canon-missile ou un autre char lourd, il sera sûrement détruit mais son adversaire le sera aussi. Cette unité est si puissante qu'il faut absolument la préserver en lui faisant accomplir de petites percées et en la réparant dès que possible car de nombreux niveaux peuvent être gagnés avec un seul de ces chars. Utilisez aussi le char lourd pour détruire les canons afin que vos troupes prennent les drapeaux sans subir de pertes. Les seuls ennemis de cette unité sont le char lance-missiles et le char lourd adverses. Il faut donc affaiblir ces derniers avec vos robots ou vos chars moyens avant de lancer contre eux votre char lourd, pour être sûr de son triomphe. Si vous possédez un seul char lourd de plus que l'ennemi, vous avez toute les chances de gagner.

L'ARTILLERIE

LA GATLING



Inefficace contre les chars et la plupart des robots, elles sont tout de même capables de tuer les pilotes des véhicules, mais c'est une technique risquée.

LE CANON



Plus puissant que la Gatling, sa portée trop courte le rend obsolète face aux tireurs, et les unités lourdes le pulvériseront sans problème : c'est une unité à oublier !

L'OBUSIER



C'est l'unité la plus efficace en raison de sa portée. L'obusier a une faible cadence de tir, mais placés en quinconce, ils annihileront des vagues entières d'ennemis.

LE MISSILE



Cette unité trop chère a une courte portée de tir, mais si vous arrivez à la placer dans un site difficile d'accès elle peut se montrer dévastatrice.

LES BATIMENTS

LE FORT



C'est la construction à protéger à tout prix car si un seul véhicule y pénètre, vous aurez perdu. L'ordinateur est très souvent tenté par cette stratégie, mais si vous avez construit des unités d'artillerie pour vous défendre, vous éliminerez sans trop de problèmes ses assauts et cela vous donnera même l'avantage du nombre. L'une des meilleures défenses consiste en un obusier et deux canons avec quelques Grunts ou un char pour faire diversion.

LES USINES



Il faut vous emparer en priorité des drapeaux qui vous donnent le contrôle des usines. Si vous voyez que l'ordinateur s'apprête à prendre une de vos usines au moment ou une unité en sort, changez la production pour une unité faible : vous éviterez ainsi de donner à l'ordinateur une unité trop forte. Dans certains niveaux, les usines sont à portée mais pas les drapeaux : détruisez-les pour réduire la capacité de production des bleus (vous pourrez les réparer avec une grue ensuite).

LE SITE DE RÉPARATION



C'est grâce à ce bâtiment que vous réparerez vos unités et prendrez l'avantage sur l'ordinateur. La réparation étant gratuite et rapide, il est judicieux d'y recourir souvent pour vos unités lourdes : ceci vous donnera souvent la victoire.

LE RADAR



C'est le bâtiment le plus inutile qui soit, la carte étant visible. Il faut tout de même prendre les drapeaux qui le contrôlent, de façon à accélérer la production.

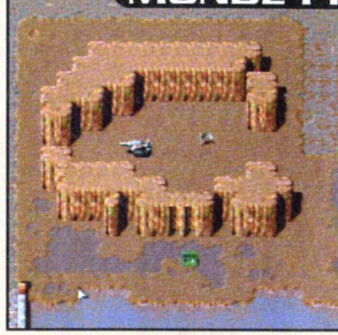
2ème partie : LES MISSIONS


Zod ne gagne pas à tous les coups.

Vingt missions décortiquées

Z propose vingt missions dans des mondes variés. Voici donc un résumé en trois temps de chacune des missions pour aller à la victoire. Chaque mission est généralement gagnée dans les premières minutes si vous prenez les bons drapeaux. Vous pourrez sans doute essayer d'autres stratégies, mais vous verrez que vos choix sont assez limités. Si vous ne deviez retenir qu'un seul conseil, c'est de ne pas perdre un instant et de foncer sur les drapeaux indiqués dès les premières secondes du jeu.

MONDE 1 : LE DÉSERT



Les cartes de ce monde sont petites et l'on doit souvent faire sauter les rochers pour créer des raccourcis ou atteindre certaines zones. Beaucoup de caisses de grenades sont abandonnées : vos troupes doivent absolument s'en emparer. ⇨

MISSION 1 : JEUNES ET INNOCENTS

1 Envoyez un escadron en G et un autre en I pour prendre drapeaux et jeeps. Donnez l'ordre au troisième escadron de prendre la caisse de grenades et de faire sauter la barrière rocheuse au nord du fort afin de contrôler le secteur E.

2 Déplacez les escadrons G et I (jeep et robots) vers les territoires D et F. L'équipe de robots en E sera envoyée en renfort en D ou F selon l'endroit où l'ordinateur attaquera. Tenez la position jusqu'à ce que vous ayez des troupes fraîches, regroupez les en D et F puis montez vers A et B en attaquant sur les deux fronts.

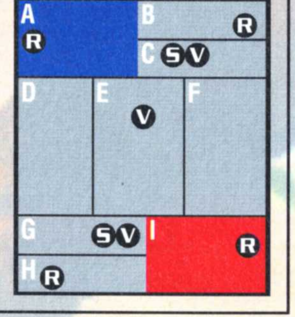
A S	B	C R
D R	E	F R
G R	H	I S

MISSION 2 : PSYCHOPATES

1 Avec les robots, prenez les secteurs G, H et F. Le char léger en G vous permettra de prendre le secteur D.

2 Effectuez un mouvement en tenaille avec la jeep et le char vers l'usine E. Cette deuxième usine de véhicules vous donnera définitivement l'avantage sur l'adversaire, d'autant plus que vous contrôlez maintenant six secteurs.

3 Produisez des chars légers et des jeeps puis prenez la dernière usine de véhicules en C tandis que vous protégez vos positions avec des Grunts. Il ne vous reste plus qu'à construire des véhicules pour éliminer le canon qui défend le fort (un char et deux jeeps devraient en venir à bout).



Légende des cartes

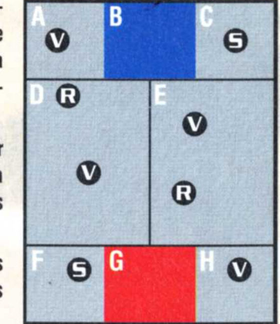
- **V** Usine de véhicules
- **R** Usine de robots
- **S** Radar
- **C** Centre de réparation

MISSION 3 : LA VALLÉE DE LA MORT

1 Prenez les territoires H et J avec deux équipes de robots. Utilisez la troisième équipe pour prendre le territoire G (en coupant par la rivière) et envoyez le char en F pour ouvrir un passage dans la barrière rocheuse (à partir de la route, à hauteur de la Gatling) afin de faciliter le passage des troupes qui viendront prendre le drapeau F.

2 Faites monter les robots de H et J vers F et G. Utilisez le char et la jeep pour tenir F (en éliminant le char que l'ordinateur lancera contre vous). Changez la production des usines de véhicules (et du fort) pour construire des jeeps et des chars légers.

3 Prenez l'usine de robots en D avec l'ensemble de vos forces stationnées en F puis concentrez vos attaques sur A ou E pour vous en emparer d'au moins une usine de véhicules. Reconstituez vos forces puis donnez le coup de grâce.

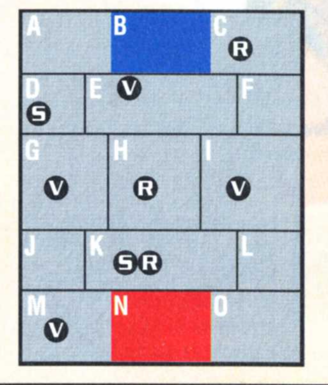


MISSION 4

1 Occupez les territoires M, O, K et I avec les quatre équipes de robots puis capturez immédiatement J grâce au char et L grâce à la jeep que vous aurez récupérée dans ces zones.

2 L'unité qui a pris le secteur K doit aussitôt se diriger vers le secteur H tandis qu'avec le char et une troupe, il faut foncer prendre l'usine de véhicules en G. Concentrez une partie de vos troupes (surtout des fantassins) pour prendre l'autre usine du secteur I. Ces deux secteurs doivent être absolument défendus car ils vous permettront de produire des chars.

3 Pour accroître facilement votre vitesse de production, il faut ensuite prendre le territoire F qui n'est pas défendu et les territoires D et A (D n'ayant qu'une Gatling en défense).



Remarque

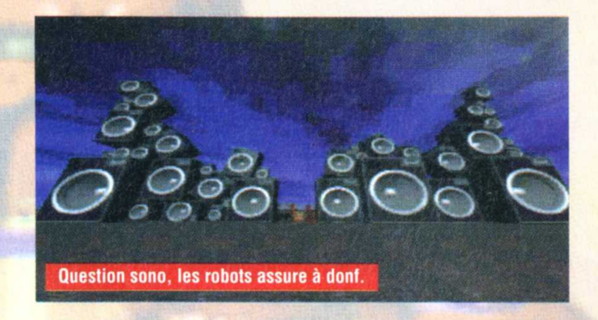
Chaque carte est découpée en secteurs, et lorsqu'il est indiqué de prendre l'usine Z ou le secteur Z, cela signifie bien sûr qu'il faut prendre le drapeau du secteur Z.


Atterrissage réussi.

MONDE 2 : LE MONDE VOLCANIQUE

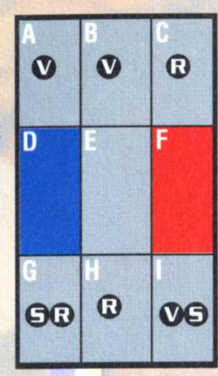
Les barrières de lave de ce monde sont infranchissables, même pour les robots. Les chemins d'accès aux drapeaux sont donc longs et il vaut mieux privilégier la construction d'unités rapides pour les atteindre.





Question sono, les robots assure à donf.

MISSION 5 : CHAUDS LES ÉCROUS

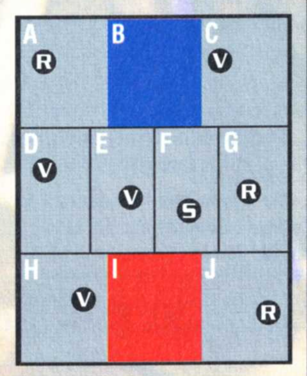


1 Prenez les deux chars près du fort et la jeep au sud (secteur I). Ce niveau a une zone clef : les deux usines de véhicules des secteurs A et B. Il faut donc qu'avec les deux chars et une troupe, vous preniez immédiatement B puis A après avoir fait sauter le canon. Dans le même temps, une troupe sera envoyée sur C et la jeep défendra le secteur I.

2 Dès que vous tenez la position, prenez le secteur H (pour produire des Toughs) avec les troupes du fort et de l'usine I.

3 Avec plusieurs chars et les Toughs, les défenses du fort ennemi ne mettront pas longtemps à tomber.

MISSION 7 : PYRO TECHNIQUE



1 Foncez avec le char et la troupe de Toughs prendre F et E tandis que vous capturez H et J.

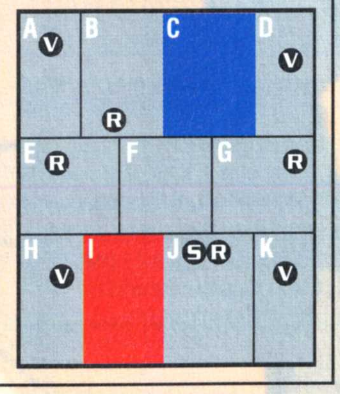
2 Rapatriez le char moyen de J vers E et la troupe de H vers D. Défendez la route E à F qui est un point de passage obligé.

3 Maintenez-vous dans les secteurs D à J puis lancez l'attaque quand vos forces seront suffisantes pour prendre C, A et enfin le fort.



Votre but : faire sauter le fort.

MISSION 10 : LE MUR



1 Ce niveau est séparé par un mur de pierre et deux routes à l'est et l'ouest qui sont les axes de passage des véhicules. Capturez les secteurs H à K puis concentrez vos forces sur E ou G.

2 Effectuez un mouvement de E vers G ou de G vers E pour avoir tous les secteurs médians.

3 Attaquez les secteurs A et B, plus faciles à atteindre. Si vous avez assez de forces, prenez D, sinon attaquez le fort par l'ouest.

MISSION 6 : BOULONS ENCRASSÉS

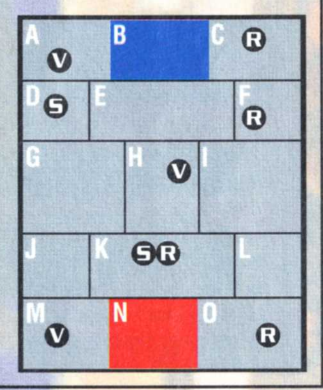
A R	B	C V
D V	E SR	F
G R	H R	I V
J S	K	L V

1 Prenez les secteurs J, H et L. Faites monter les troupes pour prendre G et I. Vous contrôlez maintenant six des douze secteurs vous permettant de produire des chars moyens (secteur I), des chars légers (le fort) et des Toughs (secteur H), mais construisez d'abord des unités légères (jeeps et Psychos) pour garder ces positions en massant vos troupes en G, H et I afin d'éliminer l'ordinateur quand il vous attaquera.

2 Profitez de la première opportunité pour prendre F qui sera peu protégé, puis C pour son usine de véhicules et commencez à construire des unités lourdes.

3 Dès que vos forces sont refaites, dirigez-vous sur D puis continuez d'avancer vers le fort.

MISSION 8 : CHARBONS ARDENTS

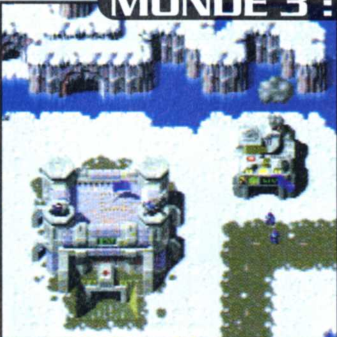


1 La position-clef de ce niveau est l'usine du secteur H avec les deux canons qui défendent les ponts. Prenez tous les véhicules inoccupés qui traînent autour du fort et les secteurs F à O sans perdre un instant, puis groupez vos forces autour de H.

2 En attendant de reconstituer des troupes, tenez H et les deux ponts en déplaçant vos forces vers l'endroit où l'ordinateur porte son attaque.

3 Attaquez du côté de A ou C en fonction de la plus faible opposition que vous rencontrerez, puis achevez le travail en faisant tomber le fort.

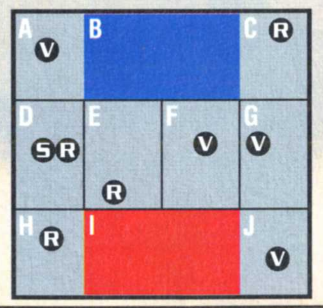
MONDE 3 : L'ARTIQUE



Ce monde se caractérise par des couleurs blanches éblouissantes pour le joueur. Beaucoup de drapeaux se trouvent sur des îlots et il faut donc des robots puissants pour les prendre ou les défendre.



MISSION 9 : DROLE DE PINGOUIN



1 Occupez H, J, E et F. Faites sauter le pont entre D et H pour sécuriser le secteur H et concentrez vos troupes en E. Avec le char moyen, éliminez les troupes qui tiennent les drapeaux F et D, et capturez-les.

2 Faites sauter tous les ponts sur la route médiane (celle qui sépare le nord du sud) pour obliger l'ordinateur à attaquer par la route centrale. De cette façon, vous éliminerez ses troupes une à une.

3 Attaquez G quand vos forces seront suffisantes, puis A et C.

MONDE 3 : SUITE

MISSION 11 : BBRRR...

1 Envoyez le char moyen et une équipe de Toughs prendre le secteur E et s'y tenir. Les autres troupes doivent se diriger très rapidement vers H en prenant tous les drapeaux au passage. Le VTB est utile pour que les troupes qui prendront J rattrapent les autres en H.

2 De H, remontez vers F et massez d'autres troupes en E pour tenir l'usine de véhicules.

3 Attaquez D puis A en faisant parvenir des renforts de troupes-laser (de H) en VTB. L'ordinateur n'a plus aucune chance.

A V	B	C RS
D R	E V	
F VC	G	
H R	I S	J V

MISSION 12 : HEAVY METAL

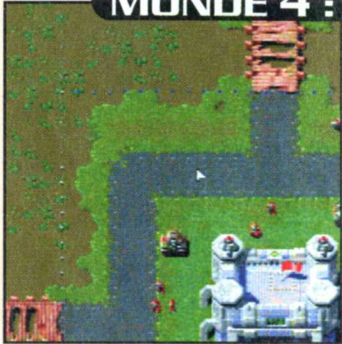
1 Prenez les grenades et les véhicules abandonnés et occupez les secteurs G à L (en faisant sauter la barrière rocheuse pour aller plus vite).

2 Avec des Pyros ou des grenadiers, détruisez l'usine de robots du secteur D en coupant par la rivière. Avec vos autres forces (un char de préférence), détruisez aussi l'usine de véhicules ennemis F. Vous disposez ainsi d'autant de territoires que les bleus mais de plus d'usines.

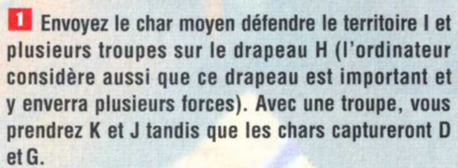
3 Capturez les derniers secteurs A et C, puis produisez des chars moyens pour détruire les obusiers qui protègent le fort.

A V	B	C V
D RC	E RS	F V
G V	H RS	I RC
J R	K	L V

MONDE 4 : LA JUNGLE



À partir de ce monde, le jeu passe à la vitesse supérieure. Les niveaux sont souvent des pièges et une seule technique est possible.



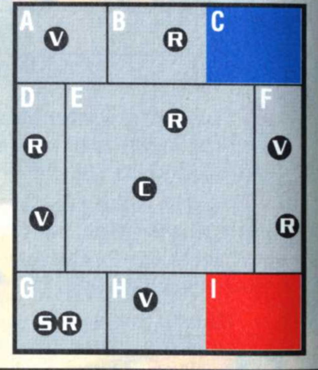
Rien ne vaut une bonne huile.

MISSION 13 : CHAUD ET FUMANT

1 Envoyez le char moyen défendre le territoire I et plusieurs troupes sur le drapeau H (l'ordinateur considère aussi que ce drapeau est important et y enverra plusieurs forces). Avec une troupe, vous prendrez K et J tandis que les chars captureront D et G.

2 Avec les deux chars pour défendre D, vous avez sept secteurs contre seulement six pour l'ordinateur. Dès que possible, prenez E en faisant sauter le canon (ou détruisez l'usine avec vos chars).

3 Lancez votre char moyen pour faire sauter l'obusier et prendre l'usine F. Attaquez ensuite le fort par l'ouest en capturant les derniers drapeaux.

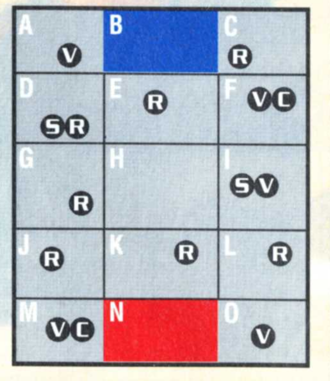


MISSION 16 : BRIGADE LÉGÈRE

1 Avec le char moyen et un Tough, prenez les drapeaux K et H et placez-vous à portée de tir du drapeau H : quand le char lourd passera près du drapeau, il essaiera de le prendre, ce qui vous donnera un léger avantage pour l'éliminer. Utilisez le char lourd pour prendre I et détruire les usines E puis F (dirigez le char "à la main" pour éviter les tirs de la défense).

2 Construisez beaucoup de tireurs afin de tuer les conducteurs des véhicules qui vous attaqueront et utilisez le centre de réparation pour réparer le char lourd (réparez aussi le char moyen s'il a survécu).

3 Lancez vos forces pour prendre G, D puis A. Si l'ordinateur a construit des obusiers pour se défendre, éliminez-les avec un char lourd que vous réparerez après chaque attaque.



MISSION 14 : RECONSTRUCTION

1 La clef de cette mission est le centre de réparation H : il faut immédiatement y envoyer des troupes. Donnez aussi l'ordre de prendre J, N et I.

2 Protégez vos arrières avec des obusiers et empêchez les troupes adverses de passer en concentrant vos forces sur l'une des routes empruntées. N'oubliez pas de faire réparer vos chars abîmés et de construire des chars lourds (ou moyens).

3 Détruisez l'usine de véhicules E si nécessaire (elle est à votre portée alors que le drapeau est assez loin) et construisez des Tireurs pour venir à bout des canons qui protègent les drapeaux sur les îles.

A R	B V	C	D V
E VC	F V	G CR	
H RC	I V	J	
K V	L	M VS	N R



Atterrissage raté.

MISSION 15 : MARAIS FIÉVREUX

1 Avec vos deux chars, détruisez les deux usines en H et I. Dans le même temps, envoyez des robots prendre les secteurs J, K, M, N et surtout G (le char est bloqué par le pont effondré mais il servira à protéger vos drapeaux).

2 Concentrez vos forces sur J en réparant immédiatement vos véhicules endommagés puis avancez vers F. L'ordinateur essaiera d'attaquer en N, mais avec le canon et quelques jeeps, vous stopperez ses assauts.

3 Prenez les secteurs A, B, puis I et concluez en faisant entrer des unités dans le fort.



MONDE 5 : LA VILLE



La ville contient les niveaux les plus intéressants car les routes permettent de se déplacer rapidement et on peut donc essayer d'attaquer en divers endroits.



La ville est un monde plein de dangers.

MISSION 17 : PARKING

1 Envoyez immédiatement la jeep prendre N et l'équipe de tireurs sur O. Attention, vous ne devez pas perdre de temps, il faut donc que vous preniez le chemin le plus court (passez par le sud du fort).

Laissez un char moyen et un char léger pour défendre le fort. Avec le dernier char léger, prenez les secteurs D, K et L. Détruisez l'usine de véhicules C car elle sera de façon quasi certaine toujours sous le contrôle des bleus et elle est trop proche de votre fort. Construisez des obusiers avec le fort : l'ordinateur enverra de nombreuses troupes pour essayer de prendre le drapeau G.

2 Grâce aux usines de robots des secteurs O et P, vous allez prendre le contrôle des véhicules stationnés sur le parking. Il vaut mieux que les robots soient des Grunts, sinon vous mettrez trop de temps à les produire et vous n'aurez pas de véhicules.

3 Tenez votre position et remontez à l'assaut par le sud-ouest. Si votre char lourd ou le lance-missiles est endommagé, il est intéressant de le faire réparer.

A	B V	C V	D CV
E R	F	G	H
I R	J S	K S	L R
M R	N R	O R	P R

MISSION 18 : HISTOIRE DE PONTS

1 Envoyez les Psychos prendre la grue et réparez le pont devant le fort.

2 Avec les tireurs et les lasers, faites sauter l'obusier qui défend le fort ennemi.

3 Envoyez vos trois chars détruire le lance-missiles qui protège le fort puis capturez ce dernier en y faisant entrer un char (le char léger s'il a survécu). Si vous perdez trop de temps, l'ordinateur produira un char avec le fort et vous n'aurez plus aucune chance.

A R	B SR	C CR	D
E	F V	G CR	H
I V	J RC	K V	L V
M	N RC	O SR	P R

MISSION 19 : GRABUGE

1 Donnez immédiatement l'ordre au char léger de prendre A. La clef de ce niveau est l'usine de véhicules (lourds) du secteur F. Vous devez la prendre avec un char lourd et un char moyen (celui qui est abandonné dans le secteur E). Pendant ce temps, emparez-vous de l'usine de réparation J et des deux secteurs M et O (le secteur P est indéfendable car trop éloigné) avec un char moyen.

2 Bloquez avec des Tireurs, des jeeps et des chars l'accès sud-est (la route entre K et O) pendant qu'avec le char lourd, vous prendrez B et C.

3 Tenez bon en E et faites réparer les chars lourds si besoinest, puis progressez avec ces derniers en prenant les zones H, K, L et P.

A V	B V	C S	D R
E RC	F		G V
H V	I		J RC
K R	L S	M V	N V

MISSION 20 : Z

1 Prenez le char lance-missiles en E avec les tireurs. Faites ensuite sauter la barrière rocheuse avec le char pour que les tireurs puissent prendre le char lourd en A. Dans le même temps, envoyez une équipe de Grunts piloter la grue pour réparer le pont en N et récupérer le char moyen.

2 Envoyez le char lourd détruire l'usine en B (en restant hors de portée de l'obusier). Avec les deux chars moyens, prenez O et faites sauter le pont qui mène à P afin d'obliger le char lourd à faire le tour de la carte. Rassemblez vos forces autour de J pour éliminer en force l'ennemi.

3 Prenez G et K (faites sauter le pont entre K et L) puis B et réparez l'usine. Restaurez le pont pour atteindre P et remontez par le sud vers le fort.

A V	B RC	C V	D
E R	F C	G R	H V
I V	J R	K	L R
M	N V	O VC	P V

Z

éditeur :
WARNER INTERACTIVE

configuration :
486 DX 2 66 MHz, 8 Mo

sortie :
Août 96

texte et voix :
Français

note :
H HH H H

+ *Les robots sont amusants. Les troupes ont des comportements différents sur le terrain.*

– *Scènes intermédiaires répétitives. Lenteur en SVGA. Maniabilité exécrable. Peu de missions et d'unités. Difficulté exceptionnelle des dernières missions.*

• CONCLUSION •

Z comme zéro ? C'est la question que je me suis posée pendant que je réalisais ce dossier. Le jeu a voulu se démarquer des standards du genre avec des mécanismes originaux. Sa grande difficulté pourra séduire les joueurs les plus blasés, surtout dans les derniers niveaux, mais je ne peux m'empêcher de penser que ce jeu a bien (au moins) un an de retard.

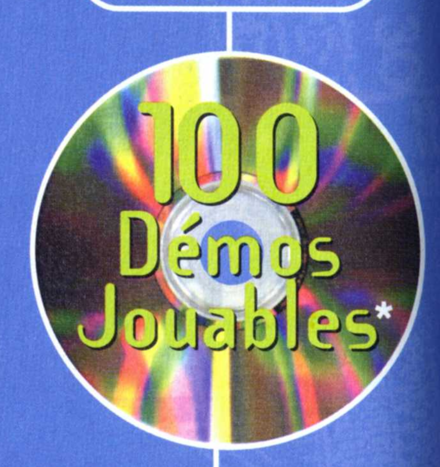
abonnez-vous à PC SOLUCES

1 an (6 numéros) 195 FF

au lieu de 234 FF

(39 FF d'économie)

\+ VOTRE CADEAU



ABUSE • ACTUA SOCCER • AETARA • AMY FUN 2-3 • ANCIENTS : DEATH WATCH • ANT HILL • APACHE LONGBOW • ASTRO FIRE • BAD MOJO • BALLDOUR • BANANOID • BAT FISH • BATS OF DOOM • BEYOND COLUMNS • BLOCKS FROM HELL • BOUT • BRUDAL BADDIE • COLOURS • COMMAND & CONQUER • CUNNING FOOTBALL • CYCLONES • DARK FORCES • DEFENDER • DESCENT • DESCENT 2 • DIAMOND • DIG, THE DOOM • DOUBLE LINK • DR RIPTIDE • DRAGON LORE • DRAGON'S BANE • EARTH SIEGE II : SKYFORCE • ESCAPADE • EVASIVE ACTION • FAB FOUR QUIZ • FADE TO BLACK • FUZZY'S WORLD • GABRIEL KNINGT 2 : THE BEAST WITHIN • GENDER WARS • GOOD TO FIRM GRAVITRON • HEXEN • HI-OCTANE • HYPER CYCLES • INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS • INNER SPACE • JUNGLE STRIKE • KORT • LITTLE BIG ADVENTURE • MAGIC CARPET 2 • MAJOR STRYKER • MASTER OF MAGIC • MECHWARRIOR 2 • MICRO DELUXE • MICRO MACHINES 2 • MORTAL KOMBAT 3 • NASCAR RACING • NHL HOCKEY • ON THE BALL • ONE NIL • OUTLAW 1997 • OXYD • PACMAN • PGA TOUR '96 • PICKLEWARS • PINBALL ILLUSIONS • POOL • PREMIER MANAGER 3 • PRESSURE DROP • PRO PINBALL : THE WEB • PYRO • RIPPER • RISE OF THE TRIAD • ROX • SAM & MAX HIT THE ROAD • SCREAMER • SENSIBLE WORLD OF SOCCER • SHADOWCASTER • SHARDS • SIM CITY 2000 • SIMON THE SORCERER II • SPACE CRUSADERS • SPACE INVADERS • STICK FIGHTER 2 • SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN • SUPER STREET FIGHTER II • SUPER TANK • SUPERKARTS • SUSTEME SHOCK • TERMINAL VELOCITY • TERMINATOR : FUTUR SHOCK • TERRA NOVA • THEME PARK • TIE FIGHTER • ULTIMATE SOCCER MANAGER • VIRTUA CHESS • VIRTUA POOL • WING COMMANDER III • WORMS

* En cas d'épuisement des stocks, ce CD sera remplacé par un autre de même nature.

TOUT POUR BIEN CHOISIR & TERMINER VOS JEUX

PC SOLUCES

n° 6 septembre - octobre 1996 39 F

The Ripper — Les dessous de l'enquête

Duke Nukem 3D — Les plans complets (1ère partie)

BATTLE ARENA TOSHINDEN — Tous les coups & personnages cachés

The Settlers 2 — Le guide stratégique

Dossier — Jeux multi-joueurs : les jeux, le matériel

Enquête — Le PC en pleine mutation — Tout savoir sur la configuration de demain (cartes vidéo 3D, Pentium 200, Cyrix, MMX...)

Retrouvez les solutions de :

- Inca
- Inca 2
- Urban Runner
- Chronicles of the Sword
- Bermuda Syndrome
- Gabriel Knight

F1 GP2 — LES MEILLEURS RÉGLAGES

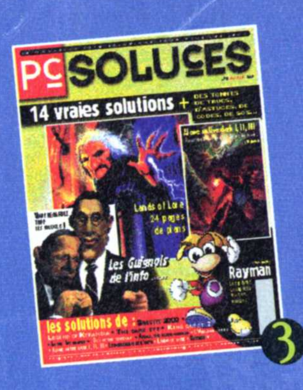
PC SOLUCES n° 6 septembre - octobre 1996

NOUVELLE FORMULE - BIMESTRIEL - 148 PAGES

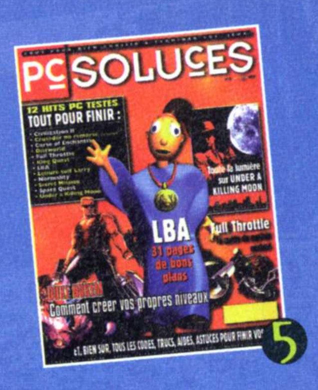
Belgique : 244 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 244 FL • Canada : 9,75 $ Can.











Il n'est pas trop tard pour commander les précédents numéros de PC Soluces !

N°	Jeu	Code
1	11th HOUR	S
4	7th GUEST	S
2	7th GUEST	T-T
1	A 4 NETWORK	T-T
4	A-TRAIN	T-T
1	ABUSE	T-T
5	ACTUA SOCCER	T-T
2	ACTUA SOCCER	T-T
3	AIR BUCKS	T-T
2	ALADDIN	T-T
5	ALIEN BREED	T-T
2	ALIEN LOGIC	T-T
5	ALIEN ODYSSEY	T-T
1	ALIENS	S
3	ALONE IN THE DARK 1	S
3	ALONE IN THE DARK 2	S
3	ALONE IN THE DARK 3	S
1	ALONE IN THE DARK 3	T-T
4	ALONE IN THE DARK 3	T-T
2	AMAZON QUEEN	T-T
3	AMAZON QUEEN	S
4	ARCADE AMERICA	T-T
3	ARENA	S
2	ARENA	T-T
2	ASCENDANCY	T-T
3	ASSAULT RIGS	T-T
4	ASSAULT RIGS	T-T
3	BABY JO	T-T
4	BAD MOJO	S
5	BATMAN FOREVER	T-T
6	BATTLE ARENA TOSHINDEN	S
3	BATTLE ISLE	T-T
2	BATTLE ISLE II	T-T
1	BATTLE ISLE III	T-T
6	BERMUDA SYNDROME	S
3	BLACK THORNE	T-T
3	BRAIN DEAD 13	T-T
1	BURIED IN TIME	S
2	CAESAR II	S
5	CAESAR II	T-T
2	CAESAR II	T-T
2	CANNON FODDER	T-T
2	CANNON FODDER II	T-T
2	CHAOS CONTROL	T-T
3	CHAOS ENGINE	T-T
6	CHRONICLES OF THE SWORD	S
4	CIV-NET	T-T
5	CIVILIZATION II	S
4	CIVILIZATION II	T-T
4	C & C : OPÉRATIONS SURVIE	S
1	COMMAND AND CONQUER	S
5	COMMAND AND CONQUER	T-T
1	COMMAND AND CONQUER	T-T
6	COMMAND AND CONQUER	T-T
2	COMPANIONS OF XANTH	T-T
4	CONGO	S
5	COOL SPOT	T-T
1	CREATURE SHOCK	T-T
3	CREEPERS	T-T
4	CRUSADER : NO REMORSE	S
1	CRUSADER : NO REMORSE	T-T
2	CRUSADER : NO REMORSE	T-T
5	CRUSADER NO REMORSE	S
5	CURSE OF ENCHANTIA	S
5	CYBERMAGE	T-T
1	CYBERMAGE	T-T
2	CYCLEMANIA	T-T
1	CYCLONES	T-T
4	D	S
1	DAEDALUS ENCOUNTER	T-T
3	DARK EYE	S
1	DARK FORCES	T-T
3	DARK SUN II	T-T
3	DAY OF THE TENTACLE	S
3	DELTA V	T-T
1	DESCENT	T-T
2	DESCENT	T-T
5	DESCENT 2	T-T
3	DESCENT 2	T-T
4	DESCENT 2	T-T
6	DESCENT 2	T-T
2	DESCENT 2 (Demo)	T-T
6	DESERT STRIKE	T-T
1	DESTRUCTION DERBY	T-T
5	DETROIT	T-T
5	DISCWORLD	S
4	DOOM II	T-T
2	DRAGON LORE	S
3	DRUID	T-T
5	DUKE NUKEM 3D	T-T
4	DUKE NUKEM 3D	T-T
2	DUKE NUKEM 3D	T-T
3	DUKE NUKEM 3D	T-T
6	DUKE NUKEM 3D	S
4	DUNE II	S
5	DUNE II	T-T
2	DUNE II	T-T
4	DUNE II	T-T
6	DUNE II	T-T
1	DUNGEON MASTER II	S
1	DUNGEON MASTER II	T-T
3	DYNABLASTER	T-T
6	EF 2000	T-T
5	EARTHWORM JIM	T-T
2	EARTHWORM JIM	T-T
6	EARTHWORM JIM II	T-T
1	ÉNIGME DE MAITRE LU	S
3	EXTREME PINBALL	T-T
2	EYE OF THE BEHOLDER III	T-T
4	F 1 GRAND PRIX MANAGER	T-T
1	FADE TO BLACK	S
2	FATAL RACING	T-T
5	FIFA SOCCER 96	T-T
3	FLASHBACK	T-T
2	FRANKENSTEIN	S
1	FRONTIER : 1ST ENCOUNTER	T-T
6	FRONTIER : 1ST ENCOUNTER	T-T
5	FULL THROTTLE	S
3	FULL THROTTLE	T-T
1	FURY 3	T-T
2	FX FIGHTER	T-T
2	GABRIEL KNIGHT II	S
6	GABRIEL KNIGHT	S
6	GENESIA	T-T
5	GOBLINS 3	T-T
6	GRAND PRIX II	S
4	GUIGNOLS DE L'INFO	T-T
3	GUIGNOLS DE L'INFO	S
5	HEIMDALL	T-T
5	HERETIC	T-T
3	HERETIC	T-T
4	HERETIC	T-T
2	HEROES OF MIGHT & MAGIC	T-T
1	HEXEN	S
1	HEXEN	T-T
3	HI OCTANE	T-T
6	HOCUS POCUS	T-T
3	HUMANS	T-T
4	IN EXTREMIS	T-T
3	IN THE 1ST DEGREE	S
6	INCA	S
6	INCA II	S
1	INDIANA JONES	S
3	INFERNO	T-T
3	ISHAR 3	T-T
6	ISHAR 2	T-T
5	JAZZ JACKRABBIT	T-T
2	JOHNNY BAZOOKATONE	T-T
3	KING QUEST 7	S
5	KING'S QUEST 1	S
5	KRYPTON EGG	T-T
3	LANDS OF LORE	S
3	LANDS OF LORE	T-T
3	LEGEND OF KYRANDIA	S
4	LEGEND OF KYRANDIA 2	S
4	LEGEND OF KYRANDIA 3	S
5	LEISURE SUIT LARRY 1	S
3	LEMMINGS	T-T
6	LEMMINGS 3	T-T
1	LEMMINGS 3D	T-T
2	LEMMINGS 3D	T-T
4	LEMMINGS 3D	T-T
4	LION KING	T-T
5	LITTLE BIG ADVENTURE	S
3	LIVRE DE LA JUNGLE	T-T
2	LODE RUNNER	T-T
6	LOGICAL	T-T
4	LORDS OF MIDNIGHT	T-T
6	MAD TV	T-T
1	MAGIC CARPET	T-T
2	MAGIC CARPET II	T-T
5	MECHWARRIOR II	T-T
1	MECHWARRIOR II	T-T
4	MECHWARRIOR II	T-T
6	MONKEY ISLAND I	T-T
6	MONKEY ISLAND II	T-T
2	MORTAL KOMBAT II	T-T
1	MORTAL KOMBAT III	S
1	MYST	S
2	NBA JAM TOURNAMENT	T-T
1	NEED FOR SPEED	T-T
3	NEED FOR SPEED	T-T
5	NORMALITY	S
5	NOVASTORM	T-T
6	OFFENSIVE	T-T
3	OH NO MORE LEMMINGS	T-T
3	OUTER RIDGE	T-T
6	OUTPOST	T-T
1	PANZER GENERAL	T-T
2	PHANTASMAGORIA	S
6	PINBALL FANTASIES	T-T
1	PITFALL	T-T
4	PITFALL	T-T
3	PIZZA TYCOON	T-T
3	POPULOUS II	T-T
2	POWER DRIVE	T-T
2	POWERSLAVE	T-T
2	PRIMAL RAGE	T-T
3	PRIVATEER	T-T
2	PUSH OVER	T-T
6	QUAKE	T-T
2	QUAKE (Beta V0.9)	T-T
6	QUARANTIME	T-T
3	RADIX	T-T
3	RAPTOR	T-T
4	RAYMAN (2ème PARTIE)	S
3	RAYMAN (1ère PARTIE)	S
4	REBEL ASSAULT	T-T
1	REBEL ASSAULT II	T-T
3	REBEL ASSAULT II	T-T
4	REBEL ASSAULT II	T-T
6	RISE OF THE ROBOTS	T-T
6	RISE OF THE ROBOTS II	T-T
2	RISE OF THE TRIAD	T-T
3	ROAD WARRIOR	T-T
6	ROCK'N'ROLL	T-T
2	SAM AND MAX	S
3	SCREAMER	T-T
1	SECRET DU TEMPLIER	S
5	SECRET MISSION	S
4	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	S
4	SEEK AND DESTROY	T-T
3	SETTLERS	T-T
2	SHANNARA	S
5	SHELLSHOCK	T-T
2	SHIVERS	S
5	SILENT HUNTER	T-T
6	SIM ANT	T-T
3	SIM CITY 2000	S
2	SIM CITY 2000	T-T
4	SIM CITY 2000	T-T
5	SIM EARTH	T-T
2	SIM ISLE	T-T
1	SIM TOWER	T-T
6	SIMFARM	T-T
2	SIMON THE SORCERER II	S
6	SKUNNY	T-T
3	SLEEPWALKER	T-T
6	SPACE HULK	T-T
5	SPACE QUEST 1	S
1	SPACE QUEST VI	S
6	STAR RANGERS	T-T
2	STONEKEEP	S
2	STONEKEEP	T-T
4	STREET FIGHTER II	T-T
3	STRIFE	T-T
5	STRIFE	T-T
6	STRIFE	T-T
3	SUBWAR 2050	T-T
1	TEKWAR	T-T
2	TEKWAR	T-T
1	TERMINAL VELOCITY	T-T
2	TERMINATOR	T-T
6	THE DIG	S
6	THE RIPPER	T-T
6	THE RIPPER	S
6	THE SETTLERS II	S
3	THEME PARK	T-T
4	THEME PARK	T-T
4	TOMCAT ALLEY	T-T
5	TOP GUN	T-T
3	TOWER ASSAULT	T-T
3	TYRIAN	T-T
3	ULTIMA VI	T-T
3	ULTIMA VII	T-T
5	UNDER A KILLING MOON	S
5	WACHY WHEELS	T-T
4	WARCRAFT	T-T
1	WARCRAFT II	T-T
2	WARCRAFT II	T-T
1	WARCRAFT II	S
2	WARCRAFT II	S
3	WARHAMMER	T-T
3	WING Cder : I, II, III, IV	T-T
2	WING COMMANDER IV	S
4	WIPE OUT	T-T
1	WITCHAVEN	T-T
2	WITCHAVEN	T-T
5	WITCHAVEN 2	T-T
4	WORMS	S
3	WORMS	T-T
4	WORMS REINFORCEMENTS	T-T
3	ZORRO	T-T

DANS CE TABLEAU, VOUS TROUVEREZ LES NOMS DES JEUX POUR LESQUELS PC SOLUCES A PUBLIÉ LA SOLUTION OU UN GUIDE (CODE 'S'), UN TRUC OU UNE ASTUCE (CODE 'T-T'), LE PREMIER CHIFFRE CORRESPONDANT AU NUMÉRO DE PC SOLUCES.

BULLETIN DE COMMANDE

○ *Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (6 n°).*

☐ *Je recevrai 6 numéros et le CD-ROM PC de 100 démos jouables en cadeau, pour 195 FF seulement au lieu de 234 FF, soit une économie de 39 FF.*

☐ *Je veux recevoir en plus, les 6 Hors-Série «PC COLLECTOR» avec les 3 CD-ROM de chaque numéro au prix de 420 FF, soit une économie de 138 FF.*

Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

○ *Oui, je veux recevoir le :*

n°1 ☐ *n°2* ☐ *n°3* ☐ *n°4* ☐ *n°5* ☐ *n°6* ☐ *de PC Soluces pour 40 FF par numéro, et j'ai bien noté que le port était inclus.*

Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

Signature (obligatoire)

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à
PC SOLUCES
CYBER PRESS PUBLISHING
92-98, Bd Victor Hugo
92115 CLICHY Cedex

NOM .... **PRÉNOM** .... **AGE** ....

ADRESSE ....

VILLE .... **CODE POSTAL** .... **PAYS** ....

Pour l'abonnement, délai d'expédition du CD-ROM : 8 jours. Tarif valable pour la France métropolitaine. Tarifs reste du monde : abonnement 300 FF et anciens numéros 50 FF pièce (port inclus) par chèque ou mandat international uniquement. Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes

* En cas d'épuisement des stocks, ce CD sera remplacé par un autre de même nature.



Un coup de boule...

Madame Irma voit tout, madame Irma sait tout, madame Irma accepte les chèques. Assieds-toi, jeune homme, et pose ta question : tu verras, la réponse vient toujours. Ce sont les esprits des grands joueurs qui reviennent de l'au-delà m'apporter les réponses. Oui, je les sens autour de moi, ils sont prêts : POOOOSE TA QUESTION si tu veux vraiment connaître l'avenir et si tu es prêt à en payer le prix.

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses (indiquez dans ce cas la référence de la question) à :

PC SOLUCES, rubrique SOS, 92-98 bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY CEDEX

Bien sûr, nous ne passons que les questions/réponses les plus précises (pour les demandes de solutions complètes, utilisez seulement le sondage afin de guider notre choix des solutions à traiter).

RÉPONSES AU COURRIER DU MOIS DERNIER

Réf. 0701 - Veil of Darkness

Je tourne en rond depuis plus d'un mois, car je ne sais pas comment détourner les charmes du vampire.

Doumé

Réponse express : C'est le but de ta quête. Il te faut les clous (achetés au magasin), le marteau (parle avec Kiril puis, dans la maison en ruine, pousse la bibliothèque où s'arrêtent les traces de sang : il y a derrière une pièce avec le marteau, le collier d'ail (chez l'apothicaire), un champignon (attache la corde trouvée dans les marais autour de l'arbre mort et descends dans le trou pour en dénicher), l'eau bénite (achetée au monastère) et la boîte magique (prise dans la salle qu'ouvriront les fantômes du mausolée).

Réf. 0702 - Need for Speed

J'aimerais savoir s'il existe une voiture cachée et comment l'avoir.

Nonoche le Fou

Réponse express : Finis le championnat deux fois. En allant voir les remerciements aux programmeurs, tu auras le circuit caché la première fois et trois codes la seconde fois : EAC RALY, EAC POWER et EAC WARP. Tape en majuscule l'un de ces codes au lieu de ton nom.

Réf. 0703 - Indiana Jones 3

Malgré la trousse de secours, je n'arrive pas à battre le gardien du 3e étage dans le château où est emprisonné le père d'Indy. J'ai eu beaucoup de mal à battre les autres Allemands, j'ai donc peut-être oublié de faire quelque chose.

Pascale Duclos

Réponse express : La rumeur veut qu'à la première scène du jeu, dans la salle de sport, il faille absolument affronter (et battre) l'étudiant sur le ring pour améliorer les caractéristiques d'Indy au corps à corps.

Réf. 0704 - Deadline

Comment terminer la mission d'entraînement "Salle des fêtes de Bordon" alors que tous les terroristes ont été capturés ou tués ?

Bruno Exposito

Réponse à François Miceli, Réf. 0305

Pour prendre la main de Dark dans **Alien Odyssey**, il faut consulter l'ordinateur où l'on obtient le message "la chimie n'est pas mon fort" et sélectionner les deux bons ingrédients (si ce n'est pas aléatoire, les ingrédients sont le troisième de la colonne de gauche et le deuxième de la colonne de droite, sinon il suffit de recommencer).

Siegfried Rochard

Réponse à X, Réf. 4009

Il faut passer en dessous de la presse au bout du tapis roulant, dans **Alien Odyssey**, Passe la seconde presse et quitte le tapis roulant avant d'être envoyé dans le four. Dans la salle suivante, un ordinateur explique comment se protéger de la radioactivité (il suffit de ramasser la bave bleue des "limaces").

Siegfried Rochard

Réponse à Bernard, Réf. 0501

Utilise la brique rouge sur le mur de la tombe et les deux feuillets d'inscriptions relevés sur le calepin pour obtenir le message : DJ APPORTE SEKE MADOULE (DJ BRING… en anglais). Tu dois aussi utiliser l'UN des symboles inconnus dans le deuxième message vaudou. Ces manipulations ne peuvent être faites dans **Gabriel Knight** que le jour où tu vas à la soirée vaudou.

Cédric

Réponse à Guybrosse Threepbois, Réf. 0502

Pour gagner le concours de crachats de **Monkey Island 2**, tu dois avoir la corne de brume (chez le marchand), le breuvage vert (mélande du bleu et du jaune) et la paille (offerte par le barman). Utilise alors la corne de brume au concours et agite les drapeaux ("utiliser drapeaux") pendant que les spectateurs tournent la tête. Bois maintenant le breuvage vert avec la paille et crache quand le vent souffle le plus fortement (observe le ruban rouge du spectateur le plus à droite) pour gagner.

L'inconnu

Réponse à François Lebaupin, Réf. 0506

Dans **Operation Stealth**, il faut insérer le disque laser après avoir préparé une bombe. Voici comment : dans le premier couloir après la boîte aux lettres (celle de l'ordre de mission), branche le câble électrique sur la prise de courant et allume le rasoir pour l'utiliser sur la poubelle. Va à droite : le compte à rebours est enclenché. Alors que le compteur est à 130, utilise la dernière cigarette de la liste sur l'ordinateur à droite. Quand il explose, attaque Otto. Julia est alors enlevée. Mets le disque dans le lecteur laser puis sors très vite par la porte en haut à gauche.

Florent Heurtebise

Réponse à Alexis Vildard, Réf. 0507

Il faut visiter entièrement le château de Louis II dans **Gabriel Knight 2** (voir tous les tableaux…). Si tu fais correctement la visite, Gerde te dira à ton retour que le professeur Barclay a appelé.

Vafaei Mazdak

Réponse à Fabien Chezeaux, Réf. 0508

La troisième épreuve d'**Indiana Jones 3** est facile : il suffit de cliquer sur la sortie, à droite, aussitôt qu'Indy entre dans l'écran et avant qu'il ne bouge.

Pierre-Matthieu Pair

Réponse à Brandon Le Roi, Réf. 0511

Passe le gardien de **Loom** en allant à la guilde des verriers. Clique à l'extérieur sur les travailleurs de la tour et utilise le sort "invisibilité". À l'intérieur, écoute la discussion entre le verrier et le prêtre qui se téléporteront grâce à la cloche et regarde dans la boule pour apprendre d'autres sorts. Téléporte-toi ensuite en haut de la tour et clique sur la faux pour le sort "aiguiser".

Doc Soluces

Réponse à Nath, Réf. 0512

Pour avoir la clef dans **Lost in Time**, regarde l'enfant dans la "cocoteraie" puis utilise le drapeau sur le "manicou" et la pipette sur la noix de coco percée. Verse l'eau de coco sur le "manicou" et utilise le "madjumbé" puis le perroquet sur le passage. Prends ensuite la cage, ouvre la porte de la case et utilise la clé plate sur la cage vide.

Christiane Martin

Réponse à Alexandre Thill, Réf. 0513

Il faut actionner les interrupteurs de **Prisoner of Ice** afin de diriger le courant des trois fils de couleur du bas vers les trois fils de même couleur en haut en évitant les parties endommagées du boîtier.

Philippe Brouckaert

Réponse à Lionel Baëza, Réf. 0517

Sur l'île déserte de **Prince of Persia 2**, il faut aller sur la gauche et s'arrêter quelques secondes devant les sables mouvants : des dalles apparaîtront. Avance à gauche en sautant au-dessus de celle ornée d'un symbole et au bout, la porte s'ouvrira.

Thunder

Réponse à Lionel Baëza, Réf. 0519

Pour libérer le prisonnier de **Monkey Island 1**, prends les chopes dans le bar et remplis-en une de grog puis dépêche-toi de la vider sur la serrure de la cellule dans laquelle il est retenu. Si une chope est endommagée par le grog, transvase le liquide dans une autre chope.

Pierre-Matthieu Pair

Réponse à Stéphane Roulet, Réf. 0520

Pour sortir de la prison de **Ween**, il faut ramasser le cœur et arracher le clou en soulevant les barreaux. Pour ouvrir la grille, il faut mettre le clou à 3 heures dans le cadran à gauche et l'épingle à 9 heures dans le cadre à droite.

Récupère le cœur et sors.

Doc Soluces

Réponse à Pierre Moser, Réf. 0521

Porte à Dao le bijou que Saratah et Budisha t'ont donné pour libérer la conteuse prisonnière dans **Al-Qadim** the Genie's Curse. La conteuse te suivra chez Marid et ta récompense sera une potion des Efrits qui permet de traverser les flammes de l'échiquier.

Christiane Martin

Réponse à Julien Prud'homme, Réf. 0601

Le bateau de **Monkey Island** ne bougera que grâce à une formule magique dont tu



trouveras la recette dans le coffre du capitaine (la clef du coffre se trouve dans la boîte de céréales trouvée dans la cuisine).

Agnes Lenardon

Réponse à Jean Némar, Réf. 0602

Pour brancher le chrono-WC de Laverne dans **The Day of the Tentacle**, il te faut la souris mécanique (Hoagie la prendra au chat en le distrayant avec le sommier du lit de Jed utilisé dans le lit de Ned) et le blanc correcteur (Bernard le trouvera dans le tiroir du docteur Fred). Envoie ces deux objets dans le futur et utilise le correcteur pour peindre la palissade, puis utilise la souris mécanique pour capturer le chat. De retour en prison, utilise le chat sur Zed Edison et tu seras libre. Va récupérer le hamster congelé par Bernard, réchauffe-le avec le pull et utilise-le dans le générateur de la cave. Il te reste à brancher la prise électrique du chrono-WC sur le générateur en utilisant la rallonge trouvée dans la salle de la momie.

Gauvain Bourgeois.

Réponse à Marie-Claire, Réf. 0603

Il suffit d'examiner les pierres de **Gabriel Knight** pour comprendre ce qu'il faut faire : elles sont marquées d'un certain nombre de têtes de serpents correspondant au numéro de la salle à laquelle elles appartiennent. Les pierres que tu ne peux pas bouger sont à leur place et portent les numéros 7 et 12. En passant la porte visible en haut de la salle 7, tu arriveras dans la salle 8 dont la pierre est formée par des serpents en rond, la suite est facile !!!

Laurent

Réponse à Monique Marchesi, Réf. 0604

Pour résoudre le puzzle de **Shadow** of the Comet, il faut faire : colonne 3 : descendre ; ligne 4 : à gauche ; colonne 2 : descendre ; ligne 3 : à gauche. Utilise ensuite un rubis sur l'œil droit et une aigue-marine sur l'étoile à cinq branches.

Amarok

Réponse à Philippe l'Avatar, Réf. 0606

Pour entrer chez Penumbra dans **Ultima 7**, il te faut mettre devant la porte cinq objets correspondant aux réponses de cinq énigmes : un marteau, un passe-partout (Picklock), une bague de fiançailles (Wedding Ring), une bobine de fil (Spindle of Thread : on en trouve chez tous les couturiers), des pièces d'or.

Pour pénétrer chez le Tetrahedron, il te faut une Glasssword (épée de verre) et rencontrer TIME LORD, puis demander à Nicodemus qu'il enchante le sablier acheté chez le prêteur sur gages (PAWS).

Pour entrer dans le donjon au nord du château de Lord Britain, il y a une clef sur le cadavre à l'entrée et une autre dans le labyrinthe (méfie-toi de tes yeux dans ce lieu : certains murs sont des illusions).

Laurent

Réponse à Rocamadour, Réf. 0608

Le sort de transparence de **Loom** s'obtient en observant les bergers pour savoir quelle mélodie ils utilisent pour disparaître.

Amarok

Réponse à Liane "the Sorceress", Réf. 0609

En vendant la gemme trouvée dans la mine au marchand louche, tu auras l'argent nécessaire pour acheter le white-spirit au magasin de **Simon the Sorcerer**.

Rocamadour Guillet

Réponse à René Brice, Réf. 0611

Voici les codes de **Goblins** : GVQWUWD, VQVQEDD, ICIGBAZ, ECPQOCB, FTWKDEL, HQWFRFU, DWNDGBW, JCJCHM, ICTEAGN, LQPBSJS, HMUTEKU, FTQKVLE, DCPLPMG, EWCENNG, TCNGROT, TCVQPPK, IQDNKQO, KKKPTRD, NGOGKSP, NNGURTK, LGWFFUR et TQNGFVC.

Mathias Colleau

Réponse à Élodie, Réf. 0613

Le casque que tu cherches dans **Monkey Island** n'est autre que la casserole, sous la table, dans la cuisine : attends que le cuisinier soit sorti.

Nonoche le Fou

PS : de Grand Pas à Lord Aragorn

Les codes des **Warcraft** s'utilisent comme on envoie les messages en réseau : pendant une partie, on appuie d'abord sur la touche "Entrée", puis on tape un Cheat Mode et on le valide en réappuyant sur la touche "Entrée". Les codes marchent en réseau pour tout le monde en même temps.

Réf. 0705 - World of Xeen

Comment résoudre l'énigme des mots croisés du donjon de la mort ?

L'homme des îles

Réf. 0706 - Veil of Darkness

Seul, dans le noir, qui m'apportera la lumière de sa chandelle ?

Un Chouan

Réponse express : À un moment de l'histoire, tu pourras acheter la chandelle au vendeur de chandelles (logique !). Il te faudra déjà avoir pris le livre des rites dans le monastère et avoir parlé de la cloche à l'orfèvre de l'autre village.

Réf. 0707 - Gabriel Knight

Dans le cimetière africain, comment passer la momie qui bloque la pièce à 5 heures ?

Cédric

Réf. 0708 - Monkey Island

Comment faire pour être propulsé du bateau sur l'île ?

Renaud Wudja

Réponse express : Tes manipulations semblent bonnes, mais dans le désordre. Allume la mèche après avoir mis la poudre, la corde, la casserole sur la tête et être monté dans le canon.

Réf. 0709 - Goblins 3

Quelle est la méthode pour faire éclore l'œuf de Boa-Boa avec la bouillote ?

Samuel Delbassee

Réf. 0710 - Bargon Attack, Beneath a Steel Sky

Dans Bargon Attack, que faire au milieu des colonnes de Buren ? Il y a bien une colonne avec un tag, mais lorsque je glisse une pièce dans la fente de cette colonne, je suis grillée.
Quelqu'un a-t-il trouvé le "bug" du robot Joey dans Beneath a Steel Sky ? Quand j'introduis le circuit perforé, il me conduit à ma perte au lieu de faire tomber le professeur.

Christiane Martin

Réf. 0711 - Gobliins 2

Que faire dans le château aprés avoir pris l'empreinte avec le chewing-gum et récupéré la mâchoire et la mayonnaise pour faire une clef ?

Jerôme

Réf. 0712 - Lost in Time

Je suis bloqué dans le bateau car je ne trouve pas le phonographe ni la cage du perroquet.

Mathias Colleau

Réf. 0713 - Indiana Jones 4

En mode Énigme, comment convaincre le responsable du port de me donner le panier pour faire une "mongol-bière" ?

Tom

Réf. 0714 - The Legend of Kyrandia, Myst

Malgré vos explications dans le PCS n° 3, je n'arrive pas à mettre la main sur la pierre "Moonstone" qui devrait se trouver à la source dans Kyrandia, et dans Myst, je ne sais pas où se trouve le panneau mural qui possède un carré rouge et dont la surface n'est pas remplie.

Frédéric Allegre

Réf. 0715 - Ultima 7 Forge of Virtue

Dans la quête de la vérité (Truth), comment obtenir le médaillon qui fermera celui de l'infinité ?

Laurent

Réf. 0716 - Prince of Persia 2

Que faire au 10e niveau devant la flamme ?
L'homme sans visage
PS : Pour retrouver tes couleurs sous Windows, il faut que tu réinstalles aussi le pilote de ta carte vidéo, qui doit se trouver sur une disquette FOURNIE avec la machine. Si tu ne l'as pas, exige-la du vendeur (c'est la loi).

Réf. 0717 - Return to Zork

Comment procéder pour explorer le bois des Murmures sans que mon champ de vision rétrécisse et comment entrer dans la caverne des vautours sans qu'ils me sautent dessus ?

Anne-Laurence Gutbub

JEU-CONCOURS

matrox PC SOLUCES

Adoptez le look Mystique

accélérez Mystique,
habillez Mystique.
En deux mots, soyez Mystique !

Les questions

1 – Matrox est une société d'origine :
a - américaine *b - canadienne* *c- française*

2 – La carte Matrox Mystique est :
a - un accélérateur graphique pour jeux 3D, pour la vidéo, pour Windows et DOS
b - un accélérateur graphique pour jeux 3D seulement
c - un accélérateur de particules

3 –Dès le 3e trimestre 97, la Matrox Mystique sera complétée par Rainbow Runner, une gamme d'extensions vidéo qui permettra :
a - la réception des ondes FM pour capter la radio sur son PC
b - la lecture AVI et MPEG cablée, la télévision sur PC, la sortie vidéo pour jouer aux jeux 3D sur son téléviseur et l'entrée vidéo pour faire de la vidéo «live» et de la capture d'images à partir d'un caméscope
c - le radio-guidage

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginez un slogan pour le lancement des futurs modules d'extension vidéo «Matrox Rainbow Runner»...

MATROX MYSTIQUE

gagnez

▶ 1er au 2e prix :
la carte Matrox Mystique
+ 1 coupe-vent Mystique
+ 1 T-shirt Mystique
+ 1 poster Mystique

▶ 3e au 10e prix :
1 coupe-vent Mystique
+ 1 T-shirt Mystique
+ 1 poster Mystique

▶ 11e au 30e prix :
1 contour d'écran Mystique

▶ 31e au 40e prix :
1 porte-cartes Matrox

REGLEMENT

1) Matrox France et PC Soluces organisent un concours qui sera clos le 28 novembre 1996 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Matrox France et de PC Soluces.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant la fin du mois de décembre 1996.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Bulletin-réponse à remplir et à retourner avant le 28 novembre 1996 à :
PC SOLUCES, Concours Mystique, Cyber Press Publishing
92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX.
(Remplir le bulletin en lettres capitales, SVP.)

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : ....
Âge : .... Modèle d'ordinateur : ....

Réponse 1 : ❑ A ❑ B ❑ C (cochez la lettre correspondant à la bonne réponse)
Réponse 2 : ❑ A ❑ B ❑ C (cochez la lettre correspondant à la bonne réponse)
Réponse 3 : ❑ A ❑ B ❑ C (cochez la lettre correspondant à la bonne réponse)

Réponse à la question subsidiaire : ....
....
....

Bulletin-réponse

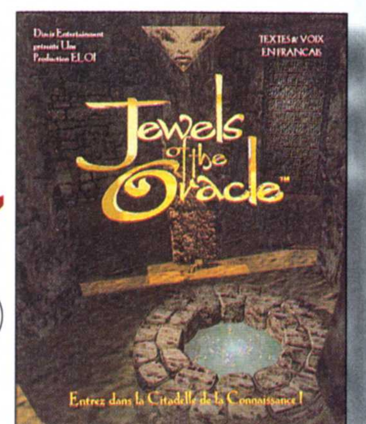
triche trash

Quel peut bien être le point commun entre THE SETTLERS II, EARTHWORM JIM, Z, THUNDERHAWK II, COMIX ZONE et THE NEED FOR SPEED ? SPECIAL EDITION ? A priori, il n'y en a pas, si ce n'est qu'il s'agit de jeux PC et surtout qu'ils sont tous dans la rubrique TRICHE TRASH de ce mois-ci. Que ce soient d'anciens ou de nouveaux jeux, de l'arcade ou de l'aventure, ils ont tous leur place dans cette rubrique qui vous fait avancer plus facilement dans les plus récents et vous permet de découvrir de ~~nouvelles~~ facettes de ceux que vous avez oubliés au fond d'un tiroir.

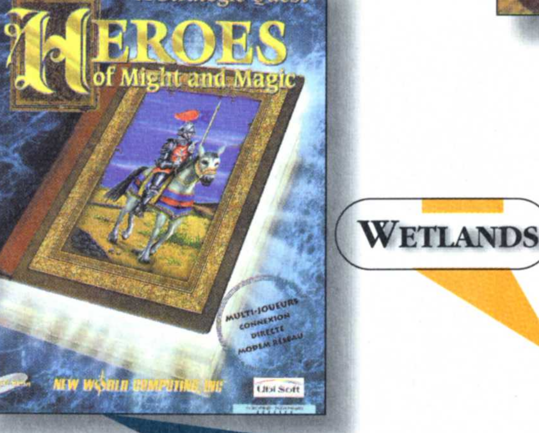
ouf

Le grand gagnant du mois obtient un jeu, mais c'est lui qui le choisit, il n'est pas limité aux trois jeux de la sélection. Et là, c'est Laurent Dérac qui a gagné, il a choisi le jeu Quake pour son astuce, et il va le recevoir. C'est l'avantage d'être gagnant. Bravo, Laurent !

Pour chaque astuce publiée, PC SOLUCES vous offre un jeu à choisir parmi cette sélection

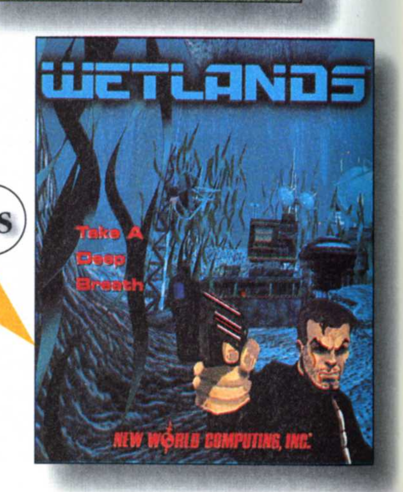


JEWELS OF THE ORACLE





HEROES OF MIGHT AND MAGIC



WETLANDS

Envoyez vos bidouilles à :

PC Soluces / Rubrique Triche-Trash
Cyber Press Publishing
92-98, boulevard Victor-Hugo

(N'oubliez pas de préciser le jeu (de la sélection) que vous voulez recevoir si vous gagnez)

92115 Clichy Cedex

(et aussi un qui ne soit pas forcément dans la sélection si jamais vous êtes le grand gagnant, comme Laurent Dérac)





LES PATCHES, COMMENT ÇA MARCHE ?

Certaines astuces risquent de vous sembler un peu nébuleuses, ce sont celles où l'on utilise un utilitaire (comme PCTOOLS ou HEXWORKS) pour modifier le programme du jeu ou l'une des sauvegardes. Il faut tout de même savoir que tous les éditeurs de fichiers n'incluent pas l'option de recherche par secteur. Dans ce cas, pour transformer l'astuce, il faut utiliser le calcul suivant :

(SECTEUR x 512) + Offset = Résultat

Le résultat étant l'offset qui vous permettra de modifier le programme ou la sauvegarde. Vous trouverez des informations complémentaires à ce sujet dans le numéro précédent de PC SOLUCES.

Ce qui suit est un exemple de la manière d'utiliser ce genre d'astuce appliquée à une modification de la sauvegarde de CAESAR II...

windows 95 attention

Bien entendu, Windows 95 fait en sorte de vous empêcher de bidouiller de cette manière. Pas de panique. Avant de faire des modifications avec un éditeur de secteurs, tapez 'LOCK' et répondez 'OUI'. Vous désactiverez la protection en écriture directe sur votre disque dur. Cela évitera de planter votre système. Mais, avec les éditeurs de fichiers qui n'intègrent pas la notion d'écriture sur secteur de manière directe, vous n'avez pas besoin de faire ça.

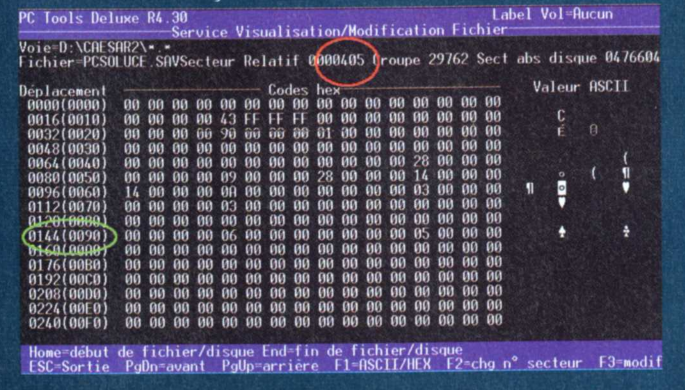
attention action replay

Certains codes sont précédés d'un «+». Il indique qu'il s'agit d'un code pour un jeu en mode protégé. Cela a une certaine importance car pour que ces codes fonctionnent, il faut lancer le programme «PROT.EXE» avant de les utiliser. Ce programme est, bien entendu, livré avec la carte ACTION REPLAY. Les codes non précédés d'un «+» devant ne fonctionnent pas en mode protégé, il suffit d'aller désactiver cette option dans le menu principal.

D'autres codes ont une «*». C'est pour indiquer à la carte ACTION REPLAY de ne plus envoyer la valeur deux fois par seconde mais vingt fois. La plupart des jeux d'action diminuent votre énergie très rapidement. C'est pourquoi il vaut mieux, dans certains cas, accroître la vitesse, sinon la carte ACTION REPLAY ne «rafraîchit» pas assez vite les valeurs.

Exemple

Voici ce que vous pourrez voir après avoir édité un fichier en mode hexadécimal avec un éditeur de secteurs. Dans cet exemple, il s'agit de PCTOOLS, mais ce que vous verrez avec les autres éditeurs ressemblera assez à ça.



Voici un exemple utilisant l'une des astuces données dans les pages suivantes, mais la façon de patcher est exactement identique pour les autres astuces du même type... Voici le patch en question sous la forme où vous le trouvez dans PC SOLUCES :

CÆSAR II

Éditez votre fichier de sauvegarde ('*.SAV') et mettez «FF» aux offsets «148 (094)» et «76 (04C)» du secteur «405». Vous aurez 255 plébéiens disponibles.

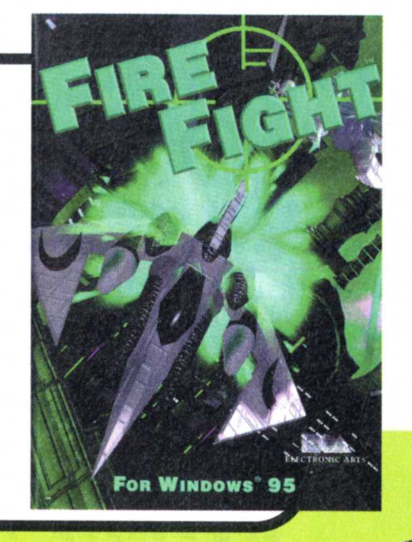
La façon d'utiliser le patch de Cæsar II est exactement identique pour les autres astuces du même type... Nous avons édité le fichier de sauvegarde du jeu CAESAR II. Ensuite, nous sommes allés au secteur '405', comme vous pouvez le voir dans le rond rouge. En français, on traduit souvent 'OFFSET' par 'DÉPLACEMENT'. C'est le cas ici. Dans le rond vert, il y a la ligne d'offsets qui nous intéresse.

Cherchons donc celui qui s'en approche le plus. C'est '144', que vous pouvez voir dans le rond vert. À présent, il suffit de compter vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez à '148' comme cela est montré avec les petits chiffres roses. Pour finir, il n'y a plus qu'à changer en mettant 'FF' par exemple. Faites de même pour l'autre offset, et n'oubliez pas de sauvegarder votre modification avant de sortir de l'éditeur de secteurs. À présent, vous aurez 255 plébéiens disponibles lorsque vous rechargerez votre sauvegarde.

Voici l'écran de HEX WORKSHOP. Pour utiliser le patch pour CAESAR II, il suffit d'utiliser le petit calcul "miracle". On prend le numéro de secteur et on le multiplie par 512. On ajoute au résultat l'offset en décimal, qui est 144, et cela nous donne le nouveau numéro d'offset utilisable avec HEX WORKSHOP. C'est 207504, qui est un offset en décimal. Pour voir les offsets en décimal, il faut cliquer sur le bouton 'D' qui se trouve dans le rond rouge sur la photo. Dans le rond vert, vous pouvez voir l'offset, et dans le rond bleu ce que vous voulons modifier. Vous pourrez trouver la version shareware de HEX WORKSHOP sur l'un des CDs du numéro 2 de PC COLLECTOR. HEX WORKSHOP comprend, de plus, une calculatrice permettant de faire des calculs ou des conversions décimales/hexadécimales.

fire fight

Pendant une partie, appuyez sur les touches 'C' et 'Z' ainsi que sur la touche '+' du clavier numérique. Si tout se déroule comme prévu, vous devriez entendre une voix féminine dire 'CHEATER'. À partir de là, si vous appuyez sur la touche 'F12', vous obtiendrez un écran spécial qui vous permettra d'être invincible, de réparer tous vos dommages ou de faire le plein d'armes et munitions. Si vous appuyez de nouveau sur les touches 'C', 'Z' et '+', vous désactiverez ce menu et vous entendrez une voix féminine dire 'FIRE FIGHT'.



doom

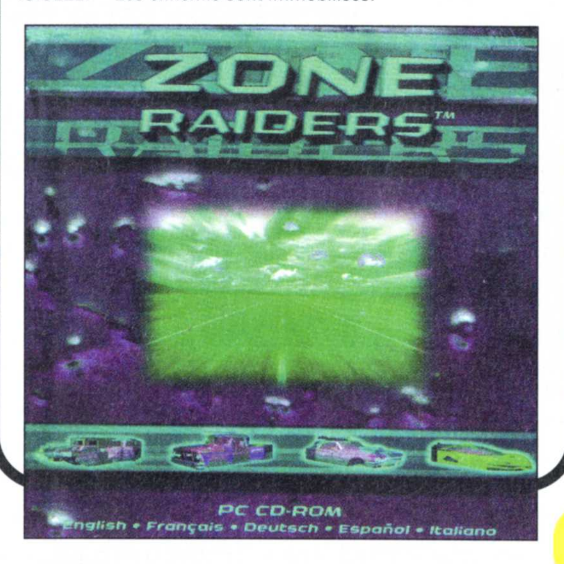
Appuyez sur la touche 'TAB' pour faire apparaître la carte. Ensuite, vous pourrez taper l'un des codes suivants en QWERTY...

IDDT :	La première fois, cela vous donnera toute la carte.
IDDT :	La deuxième fois, cela indiquera tous les objets et monstres sur la carte.
IDKFA :	Donne toutes les armes et munitions.
IDDQD :	God Mode.
IDCHOPPERS -	Donne la tronçonneuse.
IDMYPOS -	Donne vos coordonnées.
IDCLEVxy -	Téléportation à la mission 'x' et du niveau 'y'. Il faut mettre le numéro de l'épisode à la place du 'x' et le niveau à la place du 'y'.
IDSPISPOPD -	Clipping mode désactivé.
IDBEHOLDR -	Combinaison anti-radiations temporaire.
IDBEIOLDR -	Invisibilité temporaire.
IDBEVOLDR -	Invincibilité temporaire.
IDBEAOLDR -	Carte computer.
IDBELOLDR -	Amplification de lumière temporaire.
IDBESOLDR -	Berserk Mode temporaire.

zone raiders

Pendant une mission, appuyez sur la touche 'F11' et tapez l'un des codes suivants...

ISITWENTY - Montre toute la carte.
ISILETSBAIL - Termine le niveau en cours.
ISIWHEELS - Permet d'obtenir la X-CAR en fin de mission.
ISIFATPACKED - Donne toutes les armes, munitions et bonus.
ISIQ - Mode GOD.
ISISLEEP - Les ennemis sont immobilisés.



pro tennis tour

(Version PC COLLECTOR 4)

Mettez l'une des valeurs suivantes et ainsi vous aurez toujours ce score. Par exemple, mettez '0' pour le joueur 2 et l'ordinateur ne pourra jamais gagner. Et mettez '3' pour le joueur 1 et de cette manière, il vous suffira de marquer un point pour remporter le jeu...

Point du joueur 1 : EGA00240C0x
Point du joueur 2 : EGA00250A0x
'0' - 00 • '1' - 15 • '2' - 30 • '3' - 40
Jeu 1 - Joueur 1 : EGA0025000x
Jeu 2 - Joueur 1 : EGA0025020x
Jeu 3 - Joueur 1 : EGA0025040x
Jeu 1 - Joueur 2 : EGA00250E0x
Jeu 2 - Joueur 2 : EGA0025100 x
Jeu 2 - Joueur 2 : EGA0025120x
Mettez une valeur entre '0' et '6' à la place du 'x'.

action replay

action replay

Énergie infinie :	DN11CE10409
Énergie infinie :	NUKEM21A99040A
Munitions infinies :	NUKEM21A990320
Choix armes :	NUKEM21A99020x

Pour l'arme, à la place du 'x', mettez l'une des valeurs suivantes...

'0' - Tir normal.
'1' - Laser.
'2' - Lance-roquettes.
'3' - Ça bugge, mais le tir est plutôt puissant !

Ces codes ont été trouvés sur la version complète du jeu qui se trouve sur le CD-Rom de DUKE NUKEM 3D.

duke nukem

the need for speed : special edition

Avec un éditeur de fichiers, éditez 'GAMEDATA/CONFIG/CONFIG.DAT'. Allez au secteur '47' et mettez '02' à l'offset '336 ()'. Ensuite, lorsque vous rechargerez le jeu, vous aurez accès à la voiture 'WARRIOR' mais aussi au mode 'RALLY' et 'MIRROR' pour tous les parcours. De plus, vous pourrez accéder à LOST VEGAS !

colonization

Appuyez et gardez enfoncée la touche 'ALT'. Ensuite, appuyez sur les touches 'W', 'I' et 'N'. Ainsi, vous pourrez utiliser les touches suivantes...

'$' - Donne 1000 $ supplémentaires.
'!' - Donne toutes les améliorations à votre colonie.
's' - Toutes les personnes deviennent des professionnels.
't' - De nouveaux colons.

Les touches de crochets vous permettent d'augmenter ou de diminuer les taxes.

Dans la version DOS exclusivement, vous pouvez vendre tout de même les marchandises qui sont boycottées. Pour cela, allez sur le bateau, sélectionnez la marchandise qui est boycottée et appuyez sur la touche 'U'.

Faites une sauvegarde (COLONYxx.SAV) et éditez-la avec un éditeur de fichiers. Allez au secteur '0020' et à l'offset '0128', mettez 'FFFFFF7F'.

earthworm jim II

(Version DOS)

Si les codes ne fonctionnent pas, ne déclarez pas de carte sonore. Démarrez le jeu sous DOS, en tapant 'EWJ2'. Ces codes ont été trouvés sur une machine à 8 Mo de mémoire. Si vous avez 16 Mo, il est possible qu'ils ne fonctionnent pas.

Énergie infinie :	+EWJ224C4C164
Munitions infinies :	+EWJ224C461E8 et +EWJ224C46203
Maisons infinies :	+EWJ224C4710A
Bulles infinies :	+EWJ224C46D0A
Vies infinies :	+EWJ224C5200A

action replay



firestorm : thunderhawk II

Voici tous les codes... Mais attention, chacun de ces codes vous permet d'avoir déjà terminé la mission indiquée...

South America Arms Running :
Mission 1 : ONHVØV6VEBDU55Q
Mission 2 : 2NH7ØV9VEFDQ592
Mission 3 : 7RH3ØV7AEFD64BI
Mission 4 : SNH3ØV8EEJD24PI

Central America Recapture Town :
Mission 1 : FJHLØUGII2CE4KI
Mission 2 : G7HHØU72I2CA5R2
Mission 3 : 2BHPØURQI6CM58A

South China Seas Piracy :
Mission 1 : KRG5ØURQ26GE4J2
Mission 2 : O7GTØHI3AGA5GA
Mission 3 : FRG9SICM3EGM52I

Canyon Golf 2 :
Mission 1 : VNHRØVØE6JDE531
Mission 2 : ORHVØUO66NDA53A
Mission 3 : IFHDØUOU6RDM5P2
Mission 4 : NJHPØUKE6VDI5BI

South America Stealth Down :
Mission 1 : O7HPØUOQAUDE45A
Mission 2 : BJHPØUN6AUDA4PI
Mission 3 : AFHPØUKUA2DM4HI

Panama Canal Crisis :
Mission 1 : 93G5SD9UNGGE4OA
Mission 2 : VVG5SHUENGGA4SQ
Mission 3 : JNGH4CPUNKGM5TI

Eastern Europe Escort Convoy :
Mission 1 : L3GG4406VOEE5RI
Mission 2 : F7GK5S2QVØEA4IA
Mission 3 : 27GK5ØUMV4EM58Q

Middle East Recapture Territory :
Mission 1 : 7FGK48VUR8MA5JQI
Mission 2 : KBOKRNCEF66FS82
Mission 3 (Fin du jeu) : T7GK28U2SCMM4OI

super stardust

Sur l'écran principal, à la place d'un mot de passe, mettez l'un de ceux-ci...

NOBRAKES -	Puissance du moteur au maximum.
HARDGAME -	Le jeu devient plus dur.
DNUMUAHCS -	Donne plus d'énergie.
DIEALIENDIE -	Toutes les armes à la puissance maximum.
JJRULES -	35 vies et toutes les armes à la puissance maximum.
WARHEAD -	Les missiles explosent quand ils touchent une cible.
ELITEMASTER -	Les armes sont dix fois plus puissantes.
PETSKUMODE -	Active la marche arrière.

operation carnage

(Version 1.0 SHAREWARE)
Scatter Bombs infinies : +SHARE042DF009
Vies infinies : +SHARE042DEE09
Pouvoir infini : +SHARE042DF401
Plasma infini : +SHARE042D8EA0
Fire infini : +SHARE042D90A0
Pouvoir : +SHARE042DF50x
Mettez l'une des valeurs suivantes à la place du 'x'...
'1' - Triple Tir
'2' - Power
'3' - Shield
'4' - Killer
'5' - Cannon

action replay

battle arena tosbinden

(Version 2.1)
Si les codes ne fonctionnent pas, allez dans le 'SETUP' et choisissez de jouer sans son en ne prenant aucune carte sonore.
Aucun round gagné par le joueur 1 : +TSD2F127600
Aucun round gagné par le joueur 2 : +TSD2F127700
Énergie infinie pour le joueur 1 : +TSD371D1480 et +TSD371D1503
Energie infinie pour le joueur 2 : +TSD37701080 et +TSD37701103
Score joueur 1 : +TSD37701Cxx, +TSD37701Dxx et +TSD37701Exx
Score joueur 2 : +TSD371D20xx, +TSD371D21xx et +TSD371D22xx
Les 'xx' doivent être remplacés par une valeur hexadécimale de votre choix.

action replay

the settlers II

Si vous voulez accéder directement à toutes les campagnes du jeu, il suffit d'éditer le fichier 'MISSION.DAT' avec n'importe quel éditeur de texte tout simple. Ce fichier doit se trouver dans le répertoire 'SAVE' à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Donc, vous éditez ce fichier comme un simple texte et à l'intérieur, vous devriez trouver des '1' et des '0'. Remplacez tous les '0' par des '1'. À présent, vous devriez avoir dix '1' qui se suivent sur la même ligne ('1111111111'). Sauvegardez la modification et maintenant, si vous chargez le jeu, vous pourrez jouer à toutes les campagnes !

death rally

(Shareware V1.0)
Argent : +DR192F98FF et +DR192F99FF

action replay

night hunter

(Version PC COLLECTOR 4)
Vies infinies : EGAAVGA13AE0803
Énergie infinie : EGAAVGA13AE0AEF et EGAAVGA13AE0B16

action replay

super street fighter II turbo

•Si vous voulez jouer avec AKUMA, allez sur l'écran de sélection des combattants et mettez-vous sur RYU. Attendez quatre secondes et allez sur GUILE. Attendez encore quatre secondes et allez sur T HAWK. Une fois de plus, attendez quatre secondes et allez sur CAMMY. Attendez quatre secondes et mettez-vous sur RYU. Attendez pour la dernière fois quatre secondes et faites un coup de poing court.

•Si vous voulez jouer avec des super combattants, sur l'écran de sélection, choisissez votre personnage avec un coup de poing court. Ensuite, faites les manipulations suivantes comme s'il s'agissait de coups spéciaux en fonction du personnage que vous avez pris et faites un coup de poing court pour finir.

RYU -	Droite, Droite, Droite et Droite.
HONDA -	Haut, Haut, Haut et Bas.
BLANKA -	Droite, Gauche, Gauche, Gauche.
GUILE -	Haut, Bas, Bas et Bas.
T HAWK -	Droite, Droite, Gauche et Gauche.
FEI LONG -	Gauche, Gauche, Droite et Droite.
BISON -	Droite, Gauche, Gauche et Droite.
SAGGAT -	Haut, Bas, Bas et Haut.
KEN -	Gauche, Gauche, Gauche et Droite.
CHUN LI -	Bas, Bas, Bas et Haut.
ZANGIEF -	Gauche, Droite, Droite et Droite.
DHALSIM -	Bas, Haut, Haut et Haut.
CAMMY -	Haut, Haut, Bas et Bas.
DEE JAY -	Bas, Bas, Haut et Haut.
BALROG -	Gauche, Droite, Droite et Gauche.
VEGA -	Bas, Haut, Haut et Bas.



crusader : no regret

•Pendant une partie, tapez 'LOOSECANNON16' et vous activerez le 'Cheat Mode'. Ensuite, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

'CTRL' et 'F10' -	Invulnérabilité.
'F10' -	Donne toutes les armes et objets ainsi que de l'énergie.
'H' -	Hack Mover Mode. Gardez la touche 'SHIFT' enfoncée et ensuite, déplacez-vous.
'F' -	Affiche les objets.
'CTRL' et 'V' -	Affiche des informations.
'F7' -	Affiche une grille sur le niveau.
'ALT' et 'F7' -	Affiche une autre grille sur le niveau.
'CTRL' et 'F7' -	Affiche une autre grille (oui, encore) sur le niveau.

•Lorsque vous lancez le jeu, vous pouvez ajouter des paramètres de commandes DOS dont voici la liste...

'- warp x' -	Permet de démarrer le jeu au niveau 'x'.
'-skill x' -	Permet de fixer le niveau de difficulté, ce qui est important puisque vous ne pouvez pas le choisir normalement avec l'utilisation de '- warp x'.
'-asylum' -	Comme dans CRUSADER : NO REMORSE, cela affiche un message 'Enabling ENHANCED mode'. Mais il ne se passe rien de significatif.
'-demo' -	Joue la démonstration continuellement.

•Comme dans CRUSADER : NO REMORSE, si vous voulez récupérer le plein de munitions, lâchez votre arme puis ramassez-la par terre.

total mania (total mayhem)

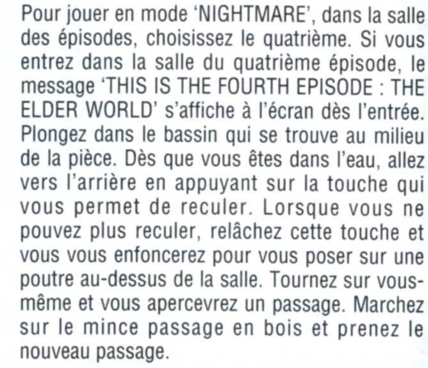
Sur l'écran de la base, appuyez sur les touches 'CTRL' et 'SHIFT'. Gardez ces touches enfoncées et tapez 'CHEAT'. Ensuite, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

'CTRL' + 'C' - Donne 1000 crédits.
'CTRL' + 'A' - Permet d'acheter toutes les armes (sur l'écran de la base).
'CTRL' + 'N' - Permet de passer un niveau (sur l'écran de la base).
'CTRL' + 'P' - Téléporte l'unité sur le curseur (pendant une partie).
'CTRL' + 'I' - Invincible (pendant une partie).
'CTRL' + 'R' - Remet le bouclier au maximum (pendant une partie).
'CTRL' et 'M' - Active ou désactive les ennemis (pendant une partie).

De plus, si vous gardez les touches 'CTRL' et 'SHIFT' enfoncées, vous pourrez taper 'STUFF' pour obtenir un exemplaire de chacun des objets...



quake



Pour jouer en mode 'NIGHTMARE', dans la salle des épisodes, choisissez le quatrième. Si vous entrez dans la salle du quatrième épisode, le message 'THIS IS THE FOURTH EPISODE : THE ELDER WORLD' s'affiche à l'écran dès l'entrée. Plongez dans le bassin qui se trouve au milieu de la pièce. Dès que vous êtes dans l'eau, allez vers l'arrière en appuyant sur la touche qui vous permet de reculer. Lorsque vous ne pouvez plus reculer, relâchez cette touche et vous vous enfoncerez pour vous poser sur une poutre au-dessus de la salle. Tournez sur vous-même et vous apercevrez un passage. Marchez sur le mince passage en bois et prenez le nouveau passage.

Au bout de celui-ci, vous arriverez à un transporteur qui sélectionnera le mode 'NIGHTMARE'. Lorsque vous serez entré dedans, vous vous retrouverez dans la salle des épisodes. Choisissez un épisode et préparez-vous à souffrir!

time commando

action replay

Vies infinies : +TIMECO1D95C003
99 puces infinies : *+TIMECO1D90F963 et *+TIMECO1D90F863
Munitions infinies emplacement 1 : +TIMECO0888EE63
Munitions infinies emplacement 2 : +TIMECO08891663
Munitions infinies emplacement 3 : +TIMECO08893E63
Munitions infinies emplacement 4 : +TIMECO08890263

Il est possible que les codes des munitions ne fonctionnent pas sur toutes les machines. De plus, il faut que vous ayez l'arme en question sur la barre de sélection en bas de l'écran pour que les munitions deviennent infinies. Si vous n'avez pas l'arme ou si le code ne fonctionne pas sur votre machine, il est préférable de ne pas l'activer.



the hive

Si vous voulez aller où bon vous semble dans le jeu, il suffit de mettre 'TORYO' à la place de votre nom.

fantasy empires

Avec un éditeur de fichiers, éditez 'GAZGAMEx.DAT'. Le 'x' représente le numéro de votre sauvegarde. Allez au secteur '0000', à l'offset '0003' et mettez 'FFFFFF'. Vous obtiendrez plus de seize millions de pièces d'or.

eradicator

Ces codes ne fonctionnent que sur la version Démo du jeu et sont à taper pendant une partie...

FUSHIPI -	Active ou désactive l'invincibilité.
GUNS -	Donne toutes les armes et munitions.
BLOODLUST -	Augmente la puissance de feu.
TUNNEL -	Active ou désactive le fait de pouvoir traverser les murs.
XMAS -	Donne tous les objets.

earthworm jim

action replay

(CD inclus avec EARTHWORM JIM II)

Si les codes ne fonctionnent pas, ne déclarez pas de carte sonore. Démarrez le jeu sous DOS, en tapant 'EWJ1'. Ces codes ont été trouvés sur une machine à 8Mo de mémoire, si vous avez 16Mo, il est possible qu'ils ne fonctionnent pas.

Énergie infinie :	+EWJ123C85564
Vies infinies :	+EWJ123C89F0A
Munitions infinies :	+EWJ123C800E8 et +EWJ123C80103

magic carpet

Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde. Les sauvegardes sont des fichiers qui portent comme nom 'CARPET0x.GAM'. Le 'x' représente le numéro de votre sauvegarde.

Au secteur '0001', mettez des '01' aux offsets '0104', '0105', '0106', '0107', '0108', etc. jusqu'à l'offset '0127'. De cette manière, vous obtiendrez tous les sorts.

Pendant une partie, appuyez sur la touche 'I' puis tapez 'RATTY'. De cette manière, vous enclencherez le Cheat Mode. À partir de ce moment, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

'ALT' et 'F1' - Donne tous les sorts.
'ALT' et 'F2' - Donne du mana.
'ALT' et 'F6' - Redonne de l'énergie à votre personnage.
'SHIFT' et 'C' - Permet de terminer le niveau en cours pour passer au suivant.

Si vous voulez accéder directement à un niveau de votre choix, il suffit d'ajouter le paramètre de commande DOS '-level x' où le 'x' représente le numéro du niveau où vous voulez aller. Par exemple, si vous voulez aller directement au cinquième niveau, il suffit de lancer le jeu en tapant 'CARPET -level 5' sous DOS.



warcraft II

Si vous utilisez un 'Cheat Code', à la fin de la partie, le programme vous classe dans les tricheurs. Si vous voulez éviter ce problème, utilisez vos 'Cheat Codes' normalement. Sauvegardez votre partie. Sortez du jeu et rechargez-le. Reprenez votre sauvegarde et le programme aura l'impression que vous avez joué normalement !

Grégoire BEAL



doom

Voici quelques paramètres DOS à ajouter lorsque vous démarrez le jeu.
-fast : Accélère la vitesse des monstres.
-respawn : Les monstres réapparaissent huit secondes après avoir été tués.
-nomonsters : Aucun monstre.

Par exemple, si vous voulez jouer sans les monstres, pour lancer le jeu, sous DOS, il faut taper 'DOOM -nomonsters'.

Nicolas HOENEN

lemmings paintball

Voici tous les codes pour le mode de jeu 'FUN'...

Niveau 1 : 0440650795
Niveau 2 : 0440650987
Niveau 3 : 0440650923
Niveau 4 : 0457428331
Niveau 5 : 0457428267
Niveau 6 : 0457428459
Niveau 7 : 0457428395
Niveau 8 : 0508021867
Niveau 9 : 0508021803
Niveau 10 : 0508021995
Niveau 11 : 0508021931
Niveau 12 : 0524799339
Niveau 13 : 0524799275
Niveau 14 : 0524799467
Niveau 15 : 0524799403
Niveau 16 : 0038521963
Niveau 17 : 0038521899
Niveau 18 : 0038522091
Niveau 19 : 0038522027
Niveau 20 : 0055299435
Niveau 21 : 0055299371
Niveau 22 : 0055299563
Niveau 23 : 0055299499
Niveau 24 : 0105892971

pick'n pile

(Version PC COLLECTOR 4)
Vies infinies : 2 EGAVGA01440863
Temps infini : *EGAVGA01480AFF

Lorsque vous terminez un niveau, il faut désactiver le code du temps, sinon le score ne s'arrêtera pas d'augmenter car il utilise le temps restant pour le calculer ! N'utilisez pas de programmes pour ralentir le jeu s'il est trop rapide. Utilisez l'option qui permet de le faire avec la carte Action Replay. Ainsi, il n'y aura pas d'interférence avec les codes...

action replay

realm of chaos

(Version 1.0 Shareware)
Énergie infinie Endrick : *ROCSW36430E0A
Énergie infinie Elendra : *ROCSW36430D06
9990 Gemmes : ROCSW36430906 et ROCSW36430A27
Score : ROCSW364305FF et ROCSW364306FF

Pour le score, vous pouvez mettre d'autres valeurs que les 'FF'. Mais de cette manière, cela permet à vos personnages d'obtenir 10 points de vie.

action replay

ultima underworld

Faites une sauvegarde de votre partie. Ensuite, sous DOS, allez dans le répertoire de votre sauvegarde (SAVx) et éditez le fichier 'PLAYER.DAT'. Ensuite, vous pourrez mettre des 'FF' aux offsets suivants en fonction des caractéristiques que vous voulez modifier...

Strength - '31'
Dexterity - '32'
Intelligence - '33'
Attack - '34'
Defense - '35'
Unarmed - '36'
Sword - '37'
Axe - '38'
Mace - '39'
Missile - '40'
Mana - '41'
Lore - '42'
Casting - '43'
Traps - '44'
Search - '45'
Track - '46'
Sneak - '47'
Repair - '48'
Charm - '49'
Picklock - '50'
Acrobat - '51'
Appraise - '52'
Swimming - '53'
Vitality - '54' et '55'

monty python and the quest for the holy grail

Sur l'écran d'options juste après avoir démarré une nouvelle partie, tapez 'URANUS' pour pouvoir vous déplacer n'importe où.
Sur l'écran juste après être parti en courant, tapez 'LOBSTERGIRL' et vous obtiendrez un jeu caché.

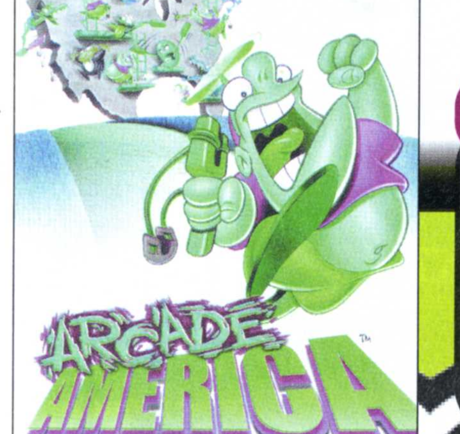
Ni !

arcade america

À n'importe quel moment du jeu, appuyez sur la touche 'ESC'. Ensuite, tapez au clavier '7TH' puis entrez l'un des codes suivants...

ANGEL -	Une vie supplémentaire.
MAKEAWISH -	10 vies supplémentaires.
ILOVEJOEY -	50 vies supplémentaires.
NOBULLETS -	0 projectile.
GIMMEAMMO -	10 projectiles supplémentaires.
BLASTEM -	100 projectiles supplémentaires.
GOLDENGUN -	500 projectiles supplémentaires.
GIMMETIME -	Met le temps à 10 minutes.
NOTIME -	Met le temps à 30 secondes.
NOSCORE -	Met le score à 0.
NOHEALTH -	Diminue l'énergie au quart de la normale.
IMAGONER -	La dernière vie n'aura qu'un quart d'énergie.
OMNIJOEY -	Invulnérabilité.
URHOPELESS -	Avoir Special Item.
TOGGLEWIGGLE -	Active ou désactive le mode Pull Item Wiggle.
FATBOYCANTJUMP -	Active le mode qui permet de voler.
MAVERICK -	Active ou désactive le mode Shoot Down.
HALEJOEY -	Redonne toute l'énergie.
WARP2SINNERS -	Aller directement à Alcatraz.
WARP2SLOTS -	Aller directement à Las Vegas.
WARP2GORGE -	Aller directement au Grand Canyon.
WARP2FACES -	Aller directement au Mont Rushmore.
WARP2MUDPIT -	Aller directement à Oklahoma.
WARP2GUNFIGHT -	Aller directement à Alamo.
WARP2DOLLS -	Aller directement à Mardi Gras.
WARP2RESORT -	Aller directement à Miami.
WARP2WHOUSE -	Aller directement à Washington.
WARP2THEAPPLE -	Aller directement à New York.
WARP2WBOGUS -	Aller directement à Woodstock sans ce qu'il faut.
WARP2WLATE -	Aller directement à Woodstock mais en arrivant trop tard.
WARP2WCOOL -	Aller directement à Woodstock avec succès.
ROAD2SLOTS -	Aller directement à la section de route de Las Vegas.
ROAD2GORGE -	Aller directement à la section de route du Grand Canyon.
ROAD2FACES -	Aller directement à la section de route du Mont Rushmore.
ROAD2MUDPIT -	Aller directement à la section de route de Oklahoma.
ROAD2GUNFIGHT -	Aller directement à la section de route de Alamo.
ROAD2DOLLS -	Aller directement à la section de route de Mardi Gras.
ROAD2RESORT -	Aller directement à la section de route de Miami.
ROAD2WHOUSE -	Aller directement à la section de route de Washington.
ROAD2THEAPPLE -	Aller directement à la section de route de New York.
ROAD2THEGIG -	Aller directement à la section de route de Woodstock.

Si tout se déroule comme prévu, vous entendrez Joey dire 'COOL'.



bi-octane

Dans certaines versions du jeu, appuyez sur les touches 'CTRL' et 'TAB'. De cette manière, vous obtiendrez un petit casse-tête. Résolvez-le et appuyez de nouveau sur les touches 'CTRL' et 'TAB'.



death track

Chargez le jeu, entrez votre nom, choisissez un véhicule, etc. Démarrez une nouvelle saison, sauvegardez et retournez au DOS. Prenez un éditeur de fichiers et éditez votre sauvegarde (*.RCT). À l'offset '18 (12)', mettez 'FFFFFF'. De cette manière, lorsque vous rechargerez votre sauvegarde, vous obtiendrez énormément d'argent. Avant la modification, il est tout de même sage de faire une copie de sauvegarde de votre fichier.

wing commander academy

Lancez le jeu, sous DOS, en tapant 'WCA ESRT -k'. Ensuite, pendant une partie, vous pourrez appuyer sur les touches 'ALT' et 'SUPPR' pour détruire le vaisseau que vous prenez pour cible.

elite

Éditez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur de fichiers.

Allez au secteur '0' et mettez '40420F' à l'offset '136'. Ainsi, vous obtiendrez un tas d'argent des plus confortables. Il faudra acheter quelque chose dans le jeu avant que le programme ne prenne en compte cette modification.

Allez au secteur '0' et mettez '0401010100010101010101' à l'offset '120'. En rechargeant le jeu, vous obtiendrez du matériel supplémentaire.

warcraft II

Voici un truc amusant qui vous permet d'éliminer un grand nombre d'ennemis avec seulement trois hommes.

Pour cela, il vous faut deux mages et un simple soldat. Lorsque la magie de vos mages arrive à son maximum, donnez l'ordre au premier mage de lancer un sort d'invisibilité sur votre soldat. Une fois que c'est fait, ordonnez à votre second mage de lancer le sort de bouclier de feu, toujours sur le soldat. À présent, donnez l'ordre à votre soldat d'aller tout près de l'armée Orc. Il faut que les flammes de votre bouclier de feu touche les orcs. Mais surtout ne faites pas attaquer votre soldat. Il faut juste qu'il soit présent avec son bouclier de feu histoire de brûler vos ennemis! Il existe tout de même une restriction, il vaut mieux, en effet, éviter de faire cela contre des Death Knights car ils repèrent la magie.

Steeve LE PROVOST



earthsiege

Commencez ou chargez une campagne. Ensuite, retournez au menu principal. Choisissez 'SINGLE MISSION' et prenez 'BIG HERC' au briefing dans 'ARRANGEMENT'. Retournez au menu principal et cliquez sur 'CAMPAIGN RESCUE'. À présent, accomplissez la mission et faites une sauvegarde. Vous aurez alors un tas d'armes pour le 'Hercs'.

master of magic

Sur l'écran de magie, gardez la touche ALT enfoncée et tapez...

POWER :	Donne du mana et permet de lancer tous les sorts.
REVEAL :	Permet de voir l'intégralité de la carte ainsi que les magiciens.



PORTE DE VERSAILLES

SALON DU MULTIMEDIA

DU 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE - DE 9h30 à 20h00

Détendez-vous ! Le salon est strictement réservé à toute la famille !

Attachez vos ceintures, préparez vous à vivre une expérience hallucinante, repoussant les frontières du temps : vous allez avoir l'impression surréaliste que **10 ans se sont écoulés depuis le salon 1995.**
Au programme : démonstration de la nouvelle puissance des micros et de la richesse des CD-Rom, traversée de l'ère du multimédia et explosion créative du design des jeux.
Attendez-vous à découvrir des mondes inexplorés : des espaces où le on-line et la téléphonie s'expriment en toute liberté, et des animations toujours plus nombreuses et percutantes.
Après le MULTIMÉDIA WORLD SHOW 1996, vous ne serez plus jamais comme avant...









Bagros & Associés

BLENHEIM

Informations et jeu au : **08 - 36 68 36 38**
... un PC multimédia à gagner !
www.mosaique.fr\MultimediaWorldShow



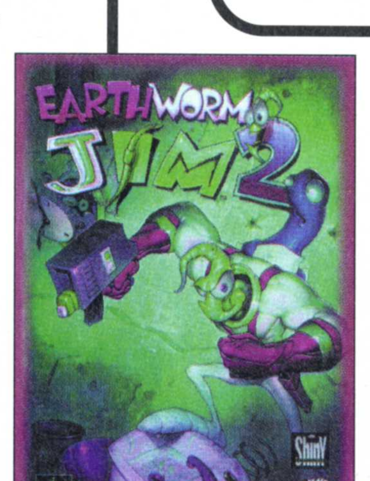
earthworm jim II

Voici quelques codes à taper, après avoir mis la pause, durant une partie...

I AM A LOOSER -	Vie supplémentaire.
GIMME JIM -	Vie supplémentaire.
SAVE ME -	Énergie à 100%.
BAB TARM -	Continues supplémentaires.
HAVNELUDER -	Invincibilité.
I HATE MY HAIR AND WANT TO DYE -	Tue Jim instantanément.
L8TR JIM -	Tue Jim instantanément.
CHEESE -	Sauvegarde l'écran sur disque.
SAY CHEESE -	Sauvegarde l'écran sur disque.
BAIT -	9 Money Worms.
I LOVE COWS -	Permet de voir la fin du jeu.

D'autres codes en vrac

GIVE MIG ALT	THE HEAD
AFFELSINER	DING DONG
LASSIE	WONDER
ODIE	GABEL
FIFI	OUCH
ZAXXON	SOMEBODY CALL ELF
AREA 51	THE DOORS



deadlock

Si le jeu est réglé en mode de sauvegarde automatique, il effectuera une sauvegarde sous le nom de 'AUTOSAVE.SAV' de temps à autre et spécialement juste avant qu'un combat s'engage. C'est intéressant car si vous ne remportez pas la victoire, il vous est tout à fait possible de charger cette sauvegarde et de recommencer. Étant donné que les combats incluent un grand nombre de paramètres et quelques éléments aléatoires, au bout de quelques essais, vous remporterez la victoire.

flight unlimited

Si vous avez des problèmes pour prendre de l'altitude, appuyez sur la touche 'TAB' une dizaine de fois. Cette touche se trouve à gauche du 'A'. Vous n'aurez plus de problème de décollage.

NOËL MATTHIEU



earthsiege II

Lorsque vous revenez d'une mission avec un Herc endommagé, allez sauvegarder votre partie sans rien faire d'autre. Ensuite, allez sur l'écran qui vous permet de réparer votre Herc. Vous verrez qu'il n'a subi aucun dommage. Les armes désactivées ne reviennent pas !

Emmanuel BLANCHI



absolute zero

Allez sur l'écran où vous pouvez choisir une sauvegarde. Cliquez une fois sur le niveau où vous êtes pour le sélectionner. Tapez le Cheat Code et le niveau suivant apparaîtra dans la liste. Dans la liste ci-dessous, le premier nom correspond au niveau où vous êtes et, ensuite, vous trouverez le code à taper au clavier. La plupart du temps, sauf si c'est indiqué, il faut taper le même code pour toutes les parties d'une même mission. Par exemple pour les missions 'FOOTHOLD RIDGE', il faudra taper 'Exaaactly'. N'oubliez pas qu'il faut respecter les majuscules et minuscules.

WHAT'S OUT THERE? :	Exaaactly
TO THE RESCUE :	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
CAPTURE :	Exaaactly
CANYON AMBUSH :	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
FOOTHOLD RIDGE :	Exaaactly
BOILING POINT :	Exaaactly
ATTACK ON AEGIS :	It's crap son
ATTACK ON AEGIS 3 :	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
INSIDE THE MOUNTAIN :	Exaaactly
COUNTERATTACK :	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
EVACUATION :	Exaaactly
BEHIND ENEMY LINES :	It absolutely has to be done in 2-3 weeks
ENCOUNTER :	It absolutely has to be done in 2-3 weeks

rise of the robots

Avec un éditeur de fichiers, éditez 'LRISE.EXE'. Cherchez la chaîne '0FAFC1C1E8066629472D' et mettez '0FAFC1C1E80690909090' à la place. De cette manière, vous aurez de l'énergie en quantité illimitée.

Philippe MEYER

earthworm jim

Sur la version DOS, pendant le jeu, mettez la pause et entrez l'un des codes suivants...

APOLLO - Neuf missiles supplémentaires.
CATMODE - Une vie supplémentaire.
GIMME JIM - Une vie supplémentaire.
HYBRIS - Tue Jim sur le coup.
TRUST NO ONE - Tue Jim sur le coup.
DOT - Fait une sauvegarde de l'écran où vous êtes sur le disque dur que vous pourrez réutiliser avec un logiciel de dessin.
SAY CHEESE - Idem.

Certains de ces codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions DOS du jeu...

Sur la version Windows 95, pendant le jeu, tapez l'un des codes suivants...

THREEMILEISLAND - Met l'énergie au maximum.
JUSTWHATYOUSEEPAL - Met le Plasma au maximum.
ROMARIO - Active l'accès aux sept premiers niveaux.
GETTHECHEESETOSICKBAY - Active l'accès à tous les niveaux.

jet strike

Codes !
TDEJQNQL
JHALMROB
RZWVUVCP
VZQRUDOP
HTETAPOJ
NFYHOTAR
RPSREBSX
TREFCPMJ
XHYJMVKX
HHSFMBQX
HXEXWPWV

ufo : enemy unknown

Pendant une mission, appuyez sur les touches 'CTRL' et 'C'. Cela devrait mettre fin à cette mission en gardant le même résultat que la précédente. Bien entendu, si la précédente était un désastre, il vaut mieux ne pas le faire!

jagged alliance

Vous pouvez combiner plusieurs objets. En voici quelques exemples...

ARME et METAL - Arme améliorée qui inflige plus de dégâts et qui a une portée plus longue.
EPROUVETTE, HUILE, ESSENCE et LINGE - Cocktail Molotov.
TUBE VERT (COMPOUND) et PORTION D'ARMURE - Armure améliorée.

NOËL MATTHIEU

civnet

En fonction du nombre de civilisations qu'il y a en jeu et de la civilisation que vous-même vous dirigez, les informations ne sont pas sauvegardées aux mêmes endroits dans le fichier de sauvegarde. Voici la liste des offsets qui vous permettront de modifier le trésor en or de chacune des civilisations en fonction du nombre de civilisations qui se trouvent en jeu. Une fois que vous avez le bon offset, il suffit de vous y rendre et de mettre '3075' à celui-ci dans votre fichier de sauvegarde que vous aurez édité.

7 CIVILISATIONS
Civilisation Orange : 305
Civilisation Grise : 307
Civilisation Bleu clair : 309
Civilisation Bleu foncé : 311
Civilisation Violette : 313
Civilisation Verte : 315
Civilisation Blanche : 317

6 CIVILISATIONS
Civilisation Orange : 303
Civilisation Grise : 305
Civilisation Bleu clair : 307
Civilisation Bleu foncé : 309
Civilisation Violette : 311
Civilisation Verte : 313

5 CIVILISATIONS
Civilisation Orange : 298
Civilisation Grise : 300
Civilisation Bleu clair : 302
Civilisation Bleu foncé : 304
Civilisation Violette : 306

4 CIVILISATIONS
Civilisation Orange : 294
Civilisation Grise : 296
Civilisation Bleu clair : 298
Civilisation Bleu foncé : 300

3 CIVILISATIONS
Civilisation Orange : 290
Civilisation Grise : 292
Civilisation Bleu clair : 294

Par exemple, si vous avez commencé une partie avec seulement quatre civilisations et si vous dirigez la civilisation qui a la couleur orange, mettez '3075' à l'offset '294' de votre fichier de sauvegarde.

screamer

Si vous voulez jouer sans problème de temps, il suffit de taper 'CLOCK' sur le menu principal.



x-com

Si vous êtes l'heureux possesseur de deux bases ou plus, si vous avez une centaine de scientifiques et de techniciens, à la dernière heure du dernier mois, juste avant leur verser leurs salaires, envoyez-les dans une autre base. L'avantage, c'est que pendant le temps qu'ils passeront en transit, ils ne seront pas considérés comme présents et ne seront donc pas payés !

comix zone

Pendant une partie, gardez la touche 'SHIFT' enfoncée et tapez 'CAMERON'. Un menu 'CHEAT' fera son apparition dans la barre de menus en haut de l'écran. Vous pourrez alors choisir votre niveau de départ. Une fois que vous avez choisi un niveau, redémarrez une partie.



afterlife

Pendant une partie, tapez les mots suivants...

SAMNMAX -	Tapez-le trois fois pour obtenir SECRET BAD THING.
$@! -	Donne 10 millions. Vous ne pouvez le faire que 5 fois sous peine de vous attirer quelques problèmes.

heimdall

Si vous voulez avoir plusieurs fois un objet, prenez celui-ci là où vous le trouvez habituellement. Quittez l'île et sauvegardez votre partie. Chargez cette sauvegarde et retournez sur l'île où se trouve l'objet que vous venez de prendre. Il sera de au même endroit. Vous pouvez de nouveau le prendre et ainsi de suite...

pyrotechnica

Sauvegardez votre partie et sortez du jeu. Sous DOS, allez dans le répertoire 'SAVED'. Ensuite, éditez votre fichier de sauvegarde qui doit s'y trouver avec un éditeur de fichiers.

Allez à l'offset '14' et mettez '39'. Ensuite, allez à l'offset '47' et mettez '09'. De cette manière, vous obtiendrez 9 vies lorsque vous rechargerez votre partie.

Allez à l'offset '42' et mettez une valeur comprise entre '01' et '13'. Il s'agit du numéro du niveau où vous voulez aller. Ainsi, lorsque vous reprendrez votre partie, vous serez au niveau dont vous aurez indiqué le numéro en hexadécimal.

Stéphane AUGUET

gear works

Voici quelques codes...
Niveau 1 : 0000
Niveau 2 : 3518
Niveau 3 : 6382
Niveau 4 : 8427
Niveau 5 : 2385
Niveau 6 : 5924
Niveau 7 : 1267
Niveau 8 : 7208
Niveau 9 : 6532
Niveau 10 : 5012
Niveau 11 : 6511
Niveau 12 : 8562

earthworm jim

Voici quelques codes...

What The Heck :	Théière - Robinet - Vache - Borne - Vache - Théière.
Down The Tubes :	Pot de peinture - Robinet - Télé - Borne - Borne - Pot de peinture.
Pod Race :	Marteau - Théière - Boîte - Marteau - Pot de peinture - Marteau.
Snot a Problem Round 1 :	Télé - Théière - Télé - Télé - Théière - Télé.
Snot a Problem Round 2 :	Télé - Théière - Robinet - Télé - Borne - Télé.
Snot a Problem Round 3 :	Boîte - Théière - Pot de peinture - Marteau - Théière - Boîte.
Level 5 :	Borne - Télé - Vache - Pot de peinture - Vache - Borne.
Who Turned Light :	Théière - Pot de peinture - Marteau - Borne - Vache - Théière.
Naked Worm :	Borne - Télé - Borne - Pot de peinture - Pot de peinture - Borne.
Mecha Chicken :	Théière - Télé - Boîte - Borne - Vache - Théière.
For Pet Sake :	Vache - Télé - Télé - Pot de peinture - Borne - Vache.
Psycrow :	Théière - Théière - Borne - Borne - Vache - Théière.
Buttvile 1 :	Robinet - Pot de peinture - Boîte - Télé - Pot de peinture - Robinet.
Buttvile 2 :	Robinet - Pot de peinture - Marteau - Télé - Vache - Robinet.
Andy Asteroides Niveau 1 :	Robinet - Robinet - Vache - Télé - Vache - Robinet.
Andy Asteroides Niveau 2 :	Télé - Robinet - Télé - Télé - Borne - Télé.
Andy Asteroides Niveau 3 :	Borne - Théière - Boîte - Pot de peinture - Pot de peinture - Borne.
Andy Asteroides Niveau 4 :	Théière - Théière - Vache - Borne - Pot de peinture - Théière.
Andy Asteroides Niveau 5 :	Pot de peinture - Théière - Télé - Borne - Théière - Pot de peinture.
Andy Asteroides Niveau 6 :	Marteau - Télé - Vache - Marteau - Vache - Marteau.

Frédéric CAIRE REMONNAY



apache

Au début d'une mission, mettez 'MONTYBARRYMORE' à la place de votre nom. Ainsi, vous serez invincible et vous aurez des munitions infinies.

NOËL MATTHIEU

time commando

Voici tous les codes des niveaux en mode normal. De plus, ces codes vous permettront d'arriver à chaque début de niveau de manière confortable (vie, énergie, temps...).

EMPIRE ROMAIN : QJSLVABL
JAPON MÉDIÉVAL : HWMNBPFK
MOYEN ÂGE : RONTNIMF
CONQUISTADORS : TBVLUSLK
FAR WEST : RJCZYTEJ
GUERRES MODERNES : FDGQNBJO
FUTUR : JLWYOQFK
AU-DELÀ DU TEMPS : YBULVABN

Tapez 'COMMANDO' comme s'il s'agissait du code d'un niveau et vous arriverez à un niveau secret !

De plus, pendant le jeu, vous pouvez taper l'un des codes suivants au clavier...

OTOREL - Recharger les armes.
HUIBON - Avoir toutes les armes.
SPEED - Affiche le nombre de Frames par seconde.
SOUND - Émet un son.

LAURENT DÉRAC

conquest of the new world

Lors des combats, combinez les unités (cavalerie, infanterie et canon) et ajoutez une charge de cavalerie. C'est très efficace contre vos ennemis. Laissez de la cavalerie derrière votre ligne de front et faites un roulement en les faisant charger.

Pour attaquer et vaincre une grande ville ou un village indien, lancez deux ou trois Leaders dans le même tour. Ainsi votre adversaire n'aura pas le temps de soigner ses blessés.

NOËL MATTHIEU

master of magic

Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde (SAVE*.GAM).

Allez au secteur '6' et mettez '7530' à l'offset '318' pour obtenir un bon capital d'argent.

Allez au secteur '6' et mettez '7530' à l'offset '68' pour obtenir pas mal de points de Mana.

Yann LEGRAND

critical path

Avec un éditeur de texte normal, éditez 'CRITPATH.INI'. Cherchez la ligne 'Gates='. Il suffit d'augmenter le nombre qui se trouve après le '=' pour aller aux niveaux supérieurs. De plus, mettez '8' après les '=' de 'G1=' et 'G2='. De cette manière, vous obtiendrez beaucoup plus de vies. Ne modifiez surtout rien d'autre dans ce fichier et surtout pas son format ni sa mise en page!



Avec un éditeur de fichiers, éditez 'CONFIG.CFG'. Ensuite, mettez '00' aux offsets suivants en fonction des missions que vous voulez pouvoir jouer...

Niveau 1 - Jeunes & Innocents - '02 (02)'
Niveau 2 - Psychopathes - '03 (03)'
Niveau 3 - Vallée De La Mort - '04 (04)'
Niveau 4 - Iles Désertes - '05 (05)'
Niveau 5 - Chauds Les Ecrous - '06 (06)'
Niveau 6 - Boulons Encrassés - '07 (07)'
Niveau 7 - Pyrotechnique - '08 (08)'
Niveau 8 - Charbons Ardents - '09 (09)'
Niveau 9 - Drôles De Pingouins - '10 (0A)'
Niveau 10 - Le Mur - '11 (0B)'
Niveau 11 - Bbrrr... - '12 (0C)'
Niveau 12 - Heavy Metal - '13 (0D)'
Niveau 13 - Chaud Et Fumant - '14 (0E)'
Niveau 14 - Reconstruction - '15 (0F)'
Niveau 15 - Marais Fiévreux - '16 (10)'
Niveau 16 - La Brigade Légère - '17 (11)'
Niveau 17 - Parking - '18 (12)'
Niveau 18 - Histoires De Ponts - '19 (13)'
Niveau 19 - Grabuge - '20 (14)'
Niveau 20 - Z - '21 (15)'

Ensuite, chargez le jeu et sur le menu, choisissez 'REJOUER UN NIVEAU'. Vous pourrez alors sélectionner les niveaux auquel vous aurez mis '00' aux offset indiqués...



Dans le menu principal, tapez 'REFINERY' et vous pourrez choisir le circuit que vous voulez. De plus, vous recevrez une grosse somme d'argent.

Éditez le fichier 'SLIPSTRM.SAV'. Au secteur '00' et à l'offset '0228', mettez '50C3'. Ainsi, vous aurez pas mal d'argent. Cela ne fonctionne que pour la première sauvegarde.

mission force : cyberstorm

Faites une sauvegarde et sortez du jeu. Prenez un éditeur de fichiers et éditez votre sauvegarde (*.CBS). À l'offset '28931 (7103)', mettez 'FFFFFF'. De cette manière, lorsque vous rechargerez votre sauvegarde, vous obtiendrez plus de seize millions de crédits. Avant de faire la modification, il est tout de même sage de faire une copie de sauvegarde de votre fichier.

mortal kombat

Allez sur l'écran des options en appuyant sur la touche 'F10' lorsque vous êtes sur la page de présentation. Lorsque vous êtes sur l'écran des options, tapez en majuscule 'DIP'. Vous accèderez alors à un écran secret d'options. Cet écran vous permettra d'activer ou de désactiver les Fatalités, le sang, etc.

master of orion

Gardez la touche ALT enfoncée et tapez...

GALAXY : Permet de voir l'intégralité de la galaxie rapidement.
MOOLA : Donne 100 bc si vous êtes sur l'écran de planète.

dreamweb

Voici quelques codes...

Appartement de Ryan -	5106
Appartement de Louis -	5238
Appartement d'Eden -	2865
Bureau de Silverman -	5222
Sécurité de Sartain I -	7833
Logon de Ryan -	BLACKDRAGON
Logon de Louis -	HENDRIX
Logon de Beckett -	SEPTIMUS

Sur l'écran avec le logo du jeu, si vous gardez les touches 'D', 'R', 'E', 'A', 'M', 'W' et 'B' enfoncées, vous devriez être invincible pendant la partie.

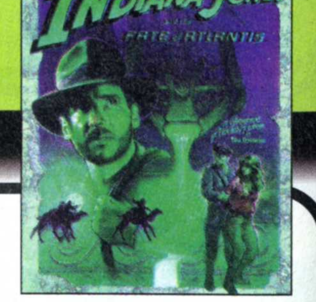
NOËL MATTHIEU

battle arena toshinden

Mettez la pause et tapez l'un des codes suivants...

GIMMEJIM -	Boss Code.
VIRTUAL1 -	Vue subjective.
FUNNYHEADS -	Grosse tête.

indiana jones and the fate of atlantis



Pour éliminer un adversaire durant un combat, il suffit d'appuyer simplement sur la touche 'INSER'.

La solution contre l'ennui !



270 Mo
de sharewares

ECTS de Londres
Les meilleurs jeux de la fin de l'année tout en images

3 jeux complets

Course automobile

Plates-formes

Action



73 démos jouables *(installation automatique)*

ALEX DAMPIERRE HOCKEY
AMERICAN CIVIL WAR
BATTLE BEAST
BATTLE ISLE 3
BEAR STORMIN'
BEDLAM
BUG !
CATZ
CYBER GLADIATOR
CYBERSTORM
CYCLONES
DAWN PATROL
DEADLOCK
DEATH RALLY
DELTA V
DR DRAGO'S
ERADICATOR
EVASIVE ACTION
GENE WARS
HARDWAR
HIND
HUNTER HUNTED
IN PURSUIT OF GREED
INFERNO
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES
JET STRIKE
L'AFFAIRE MORLOV
LAMBORGHINI
LEISURE SUIT LARRY 7
LOTUS
MARATHON 2
METAL RAGE
MONTHY PYTHON'S AND THE QUEST OF THE HOLY GRAIL
NASCAR RACING
NECRODOME
NHLPA '94
NIHILIST
ORGANIC ART DESIGNER
OXYD
PINBALL 2
POOL
PRAY FOR DEATH
QUAKE
RALLY CHALLENGE
REBEL RUNNER
RETRIBUTION
ROAD RASH
SAND WARRIORS
SEEK & DESTROY
SHATERED STEEL
SIDELINE
SIM CITY 2000
SIM EARTH
SPACE DUDE
STRIP POKER PRO
SUBSPACE
SUPER STARDUST
SWIV 3D
SYNDICATE WARS
TAKE YOUR BEST SHOT
TANK COMMANDER
TEAM F 1
THEME PARK
TIE FIGHTER
TRACER
TRIPLE PLAY '97
ULTIMATE SOCCER MANAGER
VIRTUAL CHESS
WAR WIND
WILD ANIMALYMPICS
WILD RIDE
WINGS OF GLORY
Z

Vous trouverez à l'intérieur du magazine et des CD-ROM le détail complet des programmes avec une photo, un descriptif et toutes les informations nécessaires à leur lancement.

VIENT DE PARAÎTRE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX